

## Упражнения

1. Доработайте игру «Викторина» (файл `trivia.py`) так, чтобы у каждого вопроса был свой «номинал» – уникальное количество очков. В конце игры сумма очков пользователя должна стать равной сумме номиналов вопросов, на которые он ответил верно.
2. Доработайте игру «Викторина» так, чтобы она считывала из файла имя предыдущего игрока и его рекорд и выводила эту информацию на экран. Программа должна заменять содержимое этого файла именем текущего игрока и его рекордом. Данный файл должен быть создан программой. Используйте для хранения таблицы рекордов консервированный файловый объект с последовательным доступом к данным (`pickle`) для хранения информации об игроке и его рекорде.
3. Реализуйте ту же самую функциональность, что и в предыдущей задаче, но с использованием консервированного файлового объекта с произвольным доступом к данным (`shelve`) для хранения информации об игроке и его рекорде.
4. Реализуйте ту же самую функциональность, что и в предыдущей задаче, но с использованием обычного текстового файла для хранения информации об игроке и его рекорде.
5. Напишите программу сжатия файла, которая усекает содержимое исходного файла в 3 раза и записывает результат в целевой файл (т.е. каждый 3-й символ исходного файла, начиная с 1-го). Программа также должна вывести содержимое исходного и целевого файлов. Проверить работу программы на примере следующего содержания исходного файла: «So even Eddy came oven ready.».