Zad. 1

Wygeneruj liczby z przedziału <0,30>, następnie pomnóż je przez 2 i zapisz do pliku

Zad. 2

Odczytaj plik z poprzedniego zadania i wyświetl jego zawartość

Zad. 3

Wykorzystując komendę with zapisz kilka linijek tekstu do pliku a następnie wyświetl je na ekranie.

Zad.4

Stwórz klasę NaZakupy, która będzie przechowywać atrybuty:

* nazwa\_produktu, ilosc, jednostka\_miary, cena\_jed
* oraz metody:
* konstruktor – który nadaje wartości
* wyświetl\_produkt() – drukuje informacje o produkcie na ekranie
* ile\_produktu() – informacje ile danego produktu ma być czyli ilosc + jednostka\_miary np. 1 szt., 3 kg itd.
* ile\_kosztuje() – oblicza ile kosztuje dana ilość produktu np. 3 kg ziemniaków a cena\_jed wynosi 2 zł/kg wówczas funkcja powinna zwrócić wartość 3\*2

Zad.5

Utwórz klasę, która definiuje ciągi arytmetyczne. Wartości powinny być przechowywane jako atrybut. Klasa powinna mieć metody:

* wyświetl\_dane – drukuje elementy na ekran
* pobierz\_elementy– pobiera konkretne wartości ciągu od użytkownika
* pobierz\_parametry – pobiera pierwsza wartość i różnicę od użytkownika oraz ilość elementów ciągu do wygenerowania.
* policz\_sume – liczy sume elementow
* policz\_elementy – liczy elementy jeśli pierwsza wartość i różnica jest podana

Stwórz instancję klasy i sprawdź działanie wszystkich metod.

Zad. 6

Stwórz klasę Robaczek, która będzie sterować ruchami Robaczka. Klasa powinna przechowywać współrzędne x, y, krok (stała wartość kroku dla Robaczka), i powinna mieć następujące metody:

* konstruktor – który nadaje wartość dla x, y i krok
* idz\_w\_gore(ile\_krokow) – metoda która przesuwa robaczka o ile\_krokow krok w odpowiednim kierunku i ustawia nowe wartości współrzędnych x i y
* idz\_w\_dol(ile\_krokow) – metoda która przesuwa robaczka o ile\_krokow krok w odpowiednim kierunku i ustawia nowe wartości współrzędnych x i y
* idz\_w\_lewo(ile\_krokow) – metoda która przesuwa robaczka o ile\_krokow krok w odpowiednim kierunku i ustawia nowe wartości współrzędnych x i y
* idz\_w\_prawo(ile\_krokow) – metoda która przesuwa robaczka o ile\_krokow krok w odpowiednim kierunku i ustawia nowe wartości współrzędnych x i y
* pokaz\_gdzie\_jestes() – metoda, która wyświetla aktualne współrzędne Robaczka

Stwórz instancję klasy i sprawdź jak działają wszystkie metody