

1.

Emoji matn terish unchalik oson emasligi sababli, hech bo'lmaganda noutbuklar va kompyuterda, ba'zi dasturlar "kodlar" ni qo'llab-quvvatlaydi, ular orqali siz, masalan, :thumbs_up: yozishingiz mumkin, bu avtomatik ravishda 👍 ga o'zgartiriladi. Ba'zi dasturlar qo'shimcha ravishda taxalluslarni qo'llab-quvvatlaydi, bu orqali siz qisqaroq yozishingiz mumkin, masalan, :thumbsup:, u ham avtomatik ravishda 👍 ga o'zgartiriladi.

Taxallusli kodlar ro'yxatini

https://carpedm20.github.io/emoji/all.html?enableList=enable_list_alias qarang.

Emojiize.py deb nomlangan faylda foydalanuvchini ingliz tilida str so'raydigan dasturni amalga oshiring va keyin ushbu strning "emojizatsiyalangan" versiyasini chiqaradi va undagi har qanday kodlarni (yoki taxalluslarni) tegishli kulgichlarga aylantiring.

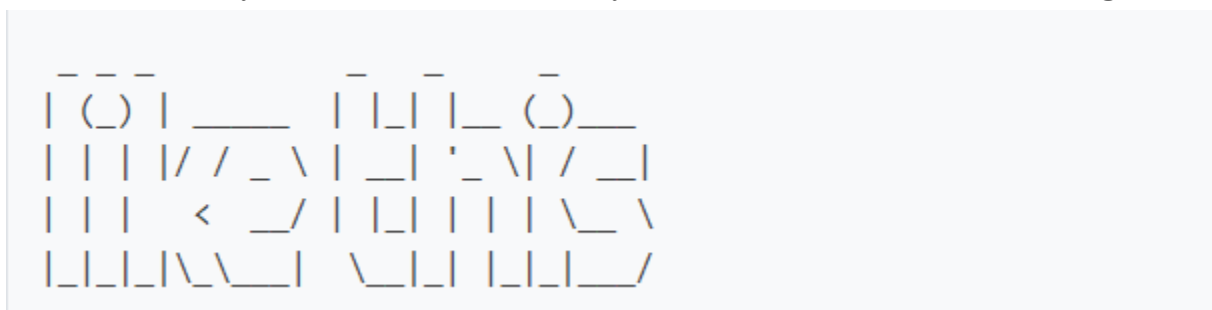
Emoji moduli har bir pypi.org/project/emoji uchun ikkita funktsiyaga ega ekanligini unutmang, ulardan biri emojizatsiya bo'lib, u til deb nomlangan ixtiyoriy nomli parametрни oladi. Siz uni o'rnatishingiz mumkin:

```
pip install emoji
```

[Toliq malumot](#)

2.

[Frank, Ian va Glenning](#) harflari sharafiga nomlangan [FIGlet](#) - bu 1990-yillarning boshlarida oddiy matndan katta harflar yasash dasturi, [ASCII](#) san'atining bir turi:



FIGlet tomonidan qo'llab-quvvatlanadigan shriftlar orasida figlet.org/examples.html. dagi shriftlar mavjud.

O'shandan beri FIGlet Python-ga [pyfiglet](#) deb nomlangan modul sifatida ko'chirildi.

Figlet.py deb nomlangan faylda quyidagi dasturni bajaring:

- Nol yoki ikkita command line argument qabul qiladi:
 - Agar foydalanuvchi matnni tasodifiy shriftda chiqarishni xohlasa, nolga teng.
 - Agar foydalanuvchi matnni ma'lum bir shriftda chiqarmoqchi bo'lsa, ikkitasi, bu holda ikkitasining birinchisi -f yoki --font, ikkinchisi esa shrift nomi bo'lishi kerak.
- Foydalanuvchiga matnning kiritish soraydi.
- Ushbu matnni kerakli shriftda chiqaradi.

Agar foydalanuvchi ikkita buyruq argumentini taqdim etsa va birinchisi -f yoki --font bo'lmasa yoki ikkinchisi shrift nomi bo'lmasa, dastur xato xabari bilan sys.exit orqali chiqishi kerak.

Siz pyfigletni o'rnatishingiz mumkin: `pip install pyfiglet`

Pyfiglet uchun qollanma unchalik aniq emas, lekin siz moduldan quyidagicha foydalanishingiz mumkin:

```
from pyfiglet import Figlet  
  
figlet = Figlet()
```

Keyin quyidagi kod bilan mavjud shriftlar ro'yxatini olishingiz mumkin:

```
figlet.getFonts()
```

Siz shriftni shunday kod bilan o'rnatishingiz mumkin, bunda f str sifatida shrift nomi:

```
figlet.setFont(font=f)
```

Va siz ushbu shriftdagi matnni shunday kod bilan chiqarishingiz mumkin, bunda s bu matn str sifatida:

```
print(figlet.renderText(s))
```

[Random](#) modul bir nechta funktsiyalarga ega ekanligini unutmang.

[Toliq malumot](#)

3.

“Musiqqa ovozi” asarida asosan ingliz tilida kuylangan “So Long, Farewell” qo‘shig‘i shu so‘zlarga ega bo‘lib, unda “adieu” frantsuzcha “xayr” degan ma’noni anglatadi.

Adieu, adieu, to yieu and yieu and yieu

Albatta, grammatik jihatdan to'g'ri emas, chunki u odatda vergul bilan yoziladi:

Adieu, adieu, to yieu, yieu, and yieu

Adolat uchun, "yieu" hatto so'z ham emas; u faqat "you" bilan qo'fiyalanadi!

Adieu.py deb nomlangan faylda foydalanuvchidan control-d kiritmaguncha, har bir satrda bittadan nom so'raydigan dasturni amalga oshiring. Tasavvur qiling, foydalanuvchi kamida bitta nom kiritadi. Keyin quyidagi ismlarga amal qiling, ikkita ismni bitta va uchta ismni ikkita vergul va n ta ismga n-1 vergul ishlatiladi:

Adieu, adieu, to Liesl

Adieu, adieu, to Liesl and Friedrich

Adieu, adieu, to Liesl, Friedrich, and Louisa

Adieu, adieu, to Liesl, Friedrich, Louisa, and Kurt

Adieu, adieu, to Liesl, Friedrich, Louisa, Kurt, and Brigitta

Adieu, adieu, to Liesl, Friedrich, Louisa, Kurt, Brigitta, and Marta

Adieu, adieu, to Liesl, Friedrich, Louisa, Kurt, Brigitta, Marta, and Gretl

E'tibor bering, inflect moduli bir nechta usullar bilan birga keladi, pypi.org/project/inflect. bilan o'rnatishingiz mumkin `pip install inflect`

[Toliq malumot](#)

4.

Men 1 dan 100 gacha bo'lgan raqam haqida o'ylayapman ...

Game.py deb nomlangan faylda quyidagi dasturni bajaring:

Foydalanuvchiga daraja taklif qilinadi, n ga teng. Agar foydalanuvchi musbat butun sonni kiritmasa, dastur yana so'rashi kerak.

Random modul yordamida 1 va n, shu jumladan, o'rtasidagi butun sonni tasodifiy hosil qiladi.

Foydalanuvchini butun sonni taxmin qilishni taklif qiladi. Agar taxmin ijobiy butun son bo'lmasa, dastur foydalanuvchini yana bir bor so'rashi kerak.

Agar taxmin bu butun sondan kichik bo'lsa, dastur "juda kichik" habari chiqishi kerak! va foydalanuvchidan yana so'rang.

Agar taxmin bu butun sondan kattaroq bo'lsa, dastur "juda katta" habari chiqish qilishi kerak! va foydalanuvchini yana so'rang.

Agar taxmin bu butun son bilan bir xil bo'lsa, dastur "to'g'ri" habari chiqishi kerak! Va exit.

[Toliq malumot.](#)

5.

Devidning bolaligidagi birinchi o'yinchoqlaridan biri, juda kulgili, "Kichik professor" bo'lib, u Devid hal qilishi uchun o'n xil matematik muammolarni keltirib chiqaradigan "kalkulyator" edi. Misol uchun, agar o'yinchoq $4 + 0 =$ ni ko'rsatsa, Devid (umid qilamanki) 4 bilan javob beradi. Agar o'yinchoq $4 + 1 =$ ko'rsatsa, Devid (umid qilamanki) 5 bilan javob beradi. Agar Devid noto'g'ri javob

bersa, o'yinchoq EEE ni ko'rsatadi. Xuddi shu muammo uchun uchta noto'g'ri javobdan keyin o'yinchoq shunchaki to'g'ri javobni ko'rsatadi (masalan, $4 + 0 = 4$ yoki $4 + 1 = 5$).

Professor.py deb nomlangan faylda quyidagi dasturni bajaring:

Foydalanuvchidan daraja taklif qiladi yani n , . Agar foydalanuvchi 1, 2 yoki 3 ni kiritmasa, dastur yana so'rashi kerak.

Tasodifiy ravishda $X + Y =$ formatida o'n (10) ta matematika muammosini yaratadi, bunda X va Y ning har biri raqamlari bo'lgan manfiy bo'lmagan n honali butun sonidir. Qo'shish (+) dan boshqa operatsiyalarni qo'llab-quvvatlashga hojat yo'q.

foydalanuvchini har bir muammoni hal qilishga undaydi. Agar javob to'g'ri bo'lmasa (yoki hatto raqam ham bo'lmasa), dastur EEE ni chiqarishi va foydalanuvchiga yana bir bor so'rashi kerak, bu esa foydalanuvchiga jami uchtagacha urinish imkonini beradi. Agar foydalanuvchi uchta urinishdan keyin ham to'g'ri javob bermagan bo'lsa, dastur to'g'ri javobni chiqarishi kerak.

Dastur oxir-oqibat foydalanuvchining ballini, 10 dan bir raqamni chiqarishi kerak.

Dasturingizni quyidagi tarzda tuzing, bunda get_level foydalanuvchini darajaga taklif qiladi (va kerak bo'lsa, qayta so'raydi) va 1, 2 yoki 3 ni qaytaradi va generate_integer tasodifiy hosil qilingan manfiy bo'lmagan butun sonni n daraja raqamlari bilan qaytaradi. Agar daraja 1, 2 yoki 3 bo'lmasa, ValueError chaqiriladi:

```
import random

def main():
    ...

def get_level():
    ...
```

```
def generate_integer(level):  
    ...  
  
if __name__ == "__main__":  
    main()
```

E'tibor bering, siz ValueError kabi exception ni quyidagi kod bilan yaratishingiz mumkin:

```
raise ValueError
```

[Toliq malumot](#)