

## 1. Zadania powtórzeniowe

### a. Zadanie 1 – FizzBuzz

Celem zadania FizzBuz jest napisanie programu, który wypisze na ekranie liczby 1 do 100, lecz zamiast liczb podzielnych przez 3 ma napisać Fizz, podzielnych przez 5 Buzz, a podzielnych przez 3 i 5 FizzBuzz.

### b. Zadanie 2 - wzór

Napisz program, który wyświetli na ekranie ten wzór, zależnie od liczby jaką podamy:

```
1
2 2
3 3 3
4 4 4 4
5 5 5 5 5
6 6 6 6 6 6
```

### c. Zadanie 3 – min i max

Należy napisać program, który z listy pokaże nam najmniejszą i największą liczbę

### d. Zadanie 4 – zliczanie liter

Program ma zliczyć ile danych liter znajduje się w zdaniu

Przykładowe wyświetlanie:

```
ABC przykładowy tekst na potrzeby naszego programu
Słowa: 7 Litery: 44 ilosc liter: {'a': 5, 'b': 2, 'c': 1, 'p': 3, 'r': 4, 'z': 3, 'y':
3, 'k': 2, 'l': 1, 'd': 1, 'o': 4, 'w': 1, 't': 3, 'e': 3, 's': 2, 'n': 2, 'g': 2, 'm': 1, 'u':
1}
```

### e. Zadanie 5 – orzeł i reszka

Program będzie polegał na grze w orła i reszkę. Gracz będzie zgadywać co wypadnie następne, i punkty będzie dostawać albo gracz, albo komputer.