

```
1 # Zadania powtórzeniowe
2
3 # Zadanie 1 - FizzBuzz
4 # Celem zadania FizzBuz jest napisanie programu, który wypisze na ekranie liczby 1 do 100,
5 # - zamiast liczb podzielnych przez 3 ma napisać Fizz,
6 # - zamiast podzielnych przez 5 Buzz,
7 # - zamiast podzielnych przez 3 i 5 FizzBuzz.
8
9 for number in range(1, 101):
10     if number % 3 == 0 and number % 5 == 0:
11         print("FizzBUzz")
12     elif number % 3 == 0:
13         print("Fizz")
14     elif number % 5 == 0:
15         print("Buzz")
16     else:
17         print(number)
18
19 #dodatkowe
20 def fizz_buzz(start:int, stop:int):
21     line = ""
22     for number in range(start, stop+1):
23         if number % 3 == 0 and number % 5 == 0:
24             line += " FizzBUzz"
25         elif number % 3 == 0:
26             line += " Fizz"
27         elif number % 5 == 0:
28             line += " Buzz"
29         else:
30             line += " " + str(number)
31     print(line)
32 fizz_buzz(1,100)
33
34 #~~~~~
35
36 # Zadanie 2 - wzór
37 # Napisz program, który wyświetli na ekranie ten wzór, zależnie od liczby jaką podamy:
38 # 1
39 # 2 2
40 # 3 3 3
41 # 4 4 4 4
42 # 5 5 5 5 5
43 # 6 6 6 6 6 6
44
45 liczba = int(input("Podaj liczbę: "))
46 for num in range(liczba + 1):
47     for i in range(num):
48         print(num, end=" ")
49     print()
50
51
52
53
54
55 #~~~~~
```

```
56 # Zadanie 3 - min i max
57 # Należy napisać program, który z listy pokaże nam najmniejszą i największą liczbę
58 lista = [1,3,7,11,2,-6,0]
59
60 najmniejsza = lista[0]
61 największa = lista[0]
62
63 for i in lista:
64     if i < najmniejsza:
65         najmniejsza = i
66     if i > największa:
67         największa = i
68
69 print(f"Najmniejsza wartość: {najmniejsza}")
70 print(f"Największa wartość: {największa}")
71
72 #~~~~~
73
74 # Zadanie 4 - zliczanie liter
75 # Program ma zliczyć ile danych liter znajduje się w zdaniu
76 # Przykładowe wyświetlanie:
77 # "ABC przykładowy tekst na potrzeby naszego programu"
78 # Słowa: 7, Litery: 44, ilość liter: {'a': 5, 'b': 2, 'c': 1, 'p': 3, 'r': 4, 'z': 3, 'y': 3,
79 # 'k': 2, 'l': 1, 'd': 1, 'o': 4, 'w': 1, 't': 3, 'e': 3, 's': 2, 'n': 2, 'g': 2, 'm': 1, 'u':
80 # 1}
81
82 #💡 Słownik w Pythonie to struktura danych przechowująca pary klucz → wartość (np. "imie":
83 "Jan")
84
85 tekst = "ABC przykładowy tekst na potrzeby naszego programu"
86
87 słowa = 0
88 litery = 0
89 słownik = {}
90
91 for slowo in tekst.split(" "):
92     słowa += 1
93     for znak in slowo:
94         znak = znak.lower()
95         litery += 1
96         if znak in słownik:
97             słownik[znak] += 1
98         else:
99             słownik[znak] = 1
100
101 print(f"Słowa: {słowa}")
102 print(f"Litery: {litery}")
103 print(słownik)
104
105
106
107
108
109 #~~~~~
```

```
110 # Zadanie 5 - orzeł i reszka
111 # Gracz będzie zgadywać co wypadnie następne, i punkty będzie dostawać albo gracz, albo
    komputer.
112
113 import random
114 import time
115
116 gracz = 0
117 komputer = 0
118
119 print("o - orzeł")
120 print("r - reszka")
121 print("0 - zakończenie gry")
122
123 while True:
124     x = input("Co obstawiasz?: ")
125     if x == '0': break
126     elif x == 'o': x = "orzeł"
127     elif x == 'r': x = "reszka"
128     else:
129         print("Proszę dokonać prawidłowego wyboru:")
130         print("o - orzeł")
131         print("r - reszka")
132         print("0 - zakończenie gry")
133         continue
134
135     moneta = random.choice(["orzeł", "reszka"])
136
137     for i in range(3):
138         print(3-i)
139         time.sleep(1)
140
141     print(f"Wypadło: {moneta}")
142
143     if x == moneta:
144         gracz += 1
145     else:
146         komputer += 1
147
148     print("Obecny wynik:")
149     print(f"Gracz: {gracz}")
150     print(f'Komputer: {komputer}')
```