

## Zadania Python III

1. Napisz program, który liczy za użytkownika. Umożliw użytkownikowi wprowadzenie liczby początkowej, liczby końcowej i wielkości odstępu między kolejnymi liczbami.
2. Utwórz program, który wczytuje komunikat użytkownika, a następnie wypisuje go w odwrotnej kolejności.
3. Popraw program „gra w anagramy” tak, żeby każdemu słowu towarzyszyła podpowiedź. Gracz powinien mieć możliwość zobaczenia podpowiedzi jeśli utknie w martwym punkcie. Dodaj system punktacji, który wynagradza graczy rozwiązujących anagram bez uciekania się do podpowiedzi.
4. Utwórz grę, w której komputer wybiera losowo słowo, które gracz musi odgadnąć. Komputer informuje gracza, ile liter znajduje się w wybranym słowie. Następnie gracz otrzymuje pięć szans na zadanie pytania, czy jakaś litera jest zawarta w słowie. Komputer może odpowiedzieć tylko „tak” lub „nie”. Potem gracz musi odgadnąć słowo.