

# Intro

Для решения задач ниже, вам понадобится функция **randint()**

Прежде чем использовать эту функцию, пропишите в начале кода → `from random import randint`  
Это даст вам доступ для использования **randint()**.

Функция **randint()** получает два числа (целые числа).

Например `randint(1, 100)` возвращает случайное число между 1 и 100.

Возвращаемое случайное число вы можете присвоить в переменную `x = randint(1, 100)`

Вам разрешено использовать только знания их первых трёх тем.

# Задача А.

## Угадай число.

Напишите программу для угадывания числа за три попытки.  
Ваша программа должна загадать случайное число между 1 и 9 и оповестить об этом пользователя (Случайное число не должна меняться в ходе игры).

Ваша программа через **input()** запрашивает у пользователя сделать попытку.  
Если пользователь угадает число, программа его оповещает пользователя и тут же программа завершается.  
А если не угадал, программа оповещает о том что у него есть еще попытки и запрашивает еще попытки.

Вот вам примерное представление этого мини-проекта:

```
Угадай число!
Случайное число находится между 1 и 9.
У вас есть 3 попытки.
Игра начинается...

Попытка #1. Введите число: 1
Вы не угадали, но у вас есть еще две попытки!

Попытка #2. Введите число: 4
Вы не угадали, но у вас есть еще одна попытка!

Попытка #3. Введите число: 8
Вы не угадали! Загаданное число это: 5

К сожалению вы истратили все попытки и проиграли!
```

# Задача В.

## Камень-Ножницы-Бумага.

Напишите программу для игры в “су-ли-фа”.  
Ваша программа должна случайным образом дать компьютеру выбор (камень, ножницы или бумага).  
Это вы можете реализовать через **randint()**.

Далее программа запрашивает пользователя сделать выбор через **input()**.

В конце опираясь на выборы, вычислите ничья или победа компьютера или пользователя

Вот вам примерное представление этого мини-проекта:

```
Камень-ножницы-бумага!
Вы будете играть с компьютером в "су-ли-фа".
Компьютер уже сделал свой выбор!
Теперь ваша очередь...

1---Камень
2---Ножницы
3---Бумага

Сделайте свой выбор: 3

Выбор компьютера: Камень
Ваш выбор: Бумага

Вы победили компьютер!!!
```

# Задача С.

## Определение абонента номера телефона.

Напишите программу для автоматического определения абонента в рамках KZ.  
Программа должна запрашивать номер телефона у пользователя в формате **int**.  
Предположим номера будут выглядеть вот так → `87772224488`  
`77015556969`

Получая номер, программа выводит к какому абоненту относится номер пользователя.

Необязательно:  
Если пользователь ввел номер не правильно, оповестите его об этом!

## Операторы Казахстана:

Activ: (727)  
Altel 4g: (700) (708)  
Beeline: (705) (771) (776) (777)  
Kcell: (701) (702) (775) (778)  
Tele2: (707) (747)

Вот вам примерное представление этого мини-проекта:

```
Определение абонента номера телефона.
Программа поможет вам определить абонент в рамках Казахстана.

Просим вас вести номер в числовом формате!

Введите свой номер: 87001112233
Ваш абонент: Алтел 4G (Altel 4G)!
```

# Задача D.

## Консольный калькулятор.

Напишите программу которая работает как простой калькулятор!  
Программа должна запрашивать два любых числа и один из семи математических операций.

Получив все данные программа выводит какую операцию он делает и результат операций.  
(Не забудьте рассмотреть ситуацию деления на ноль)  
Если программа получит другой знак кроме существующих семи, то оповестите об этом пользователя.

Вот вам примерное представление этого мини-проекта:

```
Консольный калькулятор
Здесь вы сможете делать простые математические вычисления!

Введите первое число: 5
(+, -, *, /, **, //, %)
Введите операцию: +
Введите второе число: 2.6

Результат:
5 + 2.6 = 7.6
```