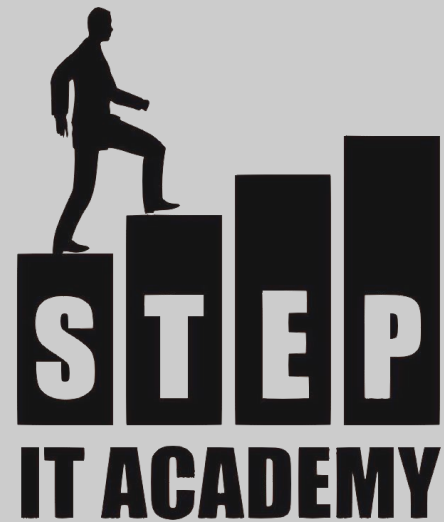




Задание 29.1

Напишите функцию `draw_quad`, которая принимает ширину, высоту и символ. По умолчанию третий параметр равен `"*"`. Функция должна рисовать в консоли четырёхугольник из указанного символа и указанного размера.



Задание 29.2

В магазине "Всё Не Дорого" ввели кэшбек от стоимости покупки. Поэтому им потребовалась универсальная функция `get_cashback`, которая **принимает необязательную скидку** (по умолчанию **5%**) и **несколько цен** (числа). Затем функция должна **возвращать сумму кэшбека**.



Задание 29.3

Напишите функцию `generate_list`, которая принимает последовательность элементов и необязательные `начало` и `конец`. Функция должна сформировать список из последовательности элементов от начала до конца включительно. Затем функция должна вернуть полученный список.

После этого реализуйте меню, которое будет использовать созданную функцию:

1. Показать данные
2. Ввести новые данные
3. Сформировать список из данных
4. Сделать срез из данных списка
5. Завершить программу

При выборе пункта 1 программа показывает в консоли отдельно имя, фамилию, день рождения, месяц рождения, год рождения.

При выборе пункта 2 программа запрашивает с консоли имя, фамилию, день рождения, месяц рождения, год рождения.

При выборе пункта 3 программа вызывает функцию и передаёт ей имя, фамилию, день рождения, месяц рождения, год рождения, а затем выводит в консоль сформированный список.

При выборе пункта 4 программа выводит в консоль сформированный список и запрашивает начало и конец среза. Затем передаёт данные в функцию и выводит в консоль полученный срез.



Задание 29.4

Напишите функцию `start_game`, которая **принимает сложность**, как необязательное число от **1** до **3** включительно (по умолчанию **1**), и запускает игру **"Угадай число"**. Функция должна **загадать число в диапазоне в зависимости от сложности** и **запрашивать с консоли ввод числа**. Если введённое число не совпадает, то функция **выводит в консоль "Загаданное число больше."** или **"Загаданное число меньше."** и затем **снова запрашивает ввод с консоли**. Если введённое число совпало с загаданным, то функция должна **вывести в консоль количество попыток, потраченные на угадывание**.

Зависимость диапазона от сложности:

- **Сложность 1:** диапазон [**1**, **100**]
- **Сложность 2:** диапазон [**1**, **300**]
- **Сложность 3:** диапазон [**1**, **500**]

Подсказки:

1. Используйте следующий код, чтобы генерировать числа:

```
from random import randint # Подключение модуля random и импорт функции randint

number = randint(start, end) # Использование функции для генерации одного числа от start до end включительно
```