

Jméno: Emma Peřinková

1. (30 %) Ze seznamu celých čísel (nějaký si vyrobte) vytiskněte jen ta čísla, která končí číslicí 3.

**Hint:** Poslední číslici čísla snadno poznám, když ho celočíselně vydělím 10.

2. (70 %) Vytvořte simulaci boje prince s drakem. Princ i drak jsou trojice celých čísel (**hp**, **damage**, **heal**), které představují po řadě: kolik má princ/drak životů, kolik v jednom kole princ/drak ubere životů tomu druhému, kolik životů se princi/draku v každém kole vrátí. Vyhraje ten, kdo první sníží životy toho druhého na 0 (nebo méně). Vypište "**XXX vyhraje souboj.**", kde **XXX** je buď "**Princ**" nebo "**Drak**".

**Hint:** Tohle je jasný **while** cyklus. Stačí každé kolo sebrat **damage** prince z **hp** draka, pak **damage** draka z **hp** prince a oběma zvýšit **hp** o jejich **heal**.

**Pozor! Volte si ty trojice tak, aby souboj někdy skončil.**