**Python osnove – osnovne programske strukture i tipovi**

Implementirati i testirati iduće programe Pythonu:

1. Program koji za iduću jednadžbu traži cjelobrojno rješenje za x, y i z:

Program ispisuje sva rješenja za x, y i z u granicama -100 i 100.

1. Napisati program koji za dva unesena broja sa jednakim brojem znamenaka, provjerava da li su brojevi sastavljeni od istih znamenaka (npr. 32451 i 25123).
2. Program koji sa korisnikom igra igru pogađanja broja: računalo generira slučajni broj u intervalu [0, 1000> i pita korisnika da ga pogodi. Računalo nakon svakog pogađanja odgovara da li je „zamišljeni“ broj veći ili manji od korisnikovog broja. Program završava kada je broj pogođen.
3. Program koji sa korisnikom igra igru pogađanja broja: korisnik zamisli broju intervalu [0, 1000>, a računalo pogađa broj. Računalo nakon svakog pogađanja dobiva odgovor od korisnika: da li je „zamišljeni“ broj veći ili manji (> ili <) od predloženog broja. Program dolazi do zamišljenog broja u najmanjem broju pogađanja (koristeći sličnu ideju kao binarna pretraga). Program završava kada je broj pogođen.