1. Задание: Создайте программу, которая будет запрашивать у пользователя его имя и возраст, а затем выводить приветственное сообщение с использованием этой информации.

Пример:

Введите ваше имя: Алексей Введите ваш возраст: 25 Привет, Алексей! Ваш возраст - 25 лет.

1. Задание: Напишите программу, которая будет запрашивать у пользователя длины двух сторон прямоугольника, а затем выводить площадь и периметр этого прямоугольник.

Пример:

Введите длину стороны А: 5

Введите длину стороны B: 8

Площадь прямоугольника: 40

Периметр прямоугольника: 26

1. Задание: Напишите программу, которая будет принимать список чисел и выводить на экран только те числа, которые больше 10.

Пример:

Введите список чисел через запятую: 5, 12, 8, 20, 15 Числа больше 10: 12, 20, 15

1. Задание: Напишите программу, которая будет запрашивать у пользователя строку и проверять, является ли эта строка палиндромом (то есть читается одинаково слева направо и справа налево).

Пример:

Введите строку: radar Эта строка является палиндромом.

Введите строку: python Эта строка не является палиндромом.

1. Задание: Напишите программу, которая будет запрашивать у пользователя число и выводить на экран таблицу умножения этого числа от 1 до 10.

Пример:

Введите число: 5

Таблица умножения для числа 5:

5 x 1 = 5

5 x 2 = 10

5 x 3 = 15

5 x 4 = 20

5 x 5 = 25

5 x 6 = 30

5 x 7 = 35

5 x 8 = 40

5 x 9 = 45

5 x 10 = 50

1. Задание: Создайте класс "Собака" (Dog), который имеет атрибуты "имя" (name) и "возраст" (age), а также метод "лай" (bark), который выводит на экран сообщение "Собака <имя> лает!".
2. Задание: Создайте класс "Круг" (Circle), который имеет атрибут "радиус" (radius) и методы "площадь" (area) и "длина окружности" (circumference), которые вычисляют соответствующие значения.
3. Задание: Создайте класс "Книга" (Book), который имеет атрибуты "название" (title), "автор" (author) и "год выпуска" (year), а также метод "информация" (info), который выводит на экран информацию о книге в формате "<название>, <автор>, <год выпуска>".
4. Задание: Создайте класс "Кошка" (Cat), который имеет атрибуты "имя" (name) и "вес" (weight), а также методы "мяуканье" (meow) и "прыжок" (jump), которые выводят на экран сообщения "Кошка <имя> мяукает!" и "Кошка <имя> прыгает!" соответственно.