

Laboratorium Podstaw Programowania Komputerów

Język Python 4

Zadanie 1.

Napisz program, w którym zostanie zdefiniowana i użyta funkcja wyświetlająca napis.

Zadanie 2.

Zmodyfikuj funkcję z zadania 1, tak aby napis był podawany w argumencie.

Zadanie 3.

Napisz funkcję obliczającą i zwracającą wynik sumy $a + b$, gdzie a i b są argumentami funkcji.

Zadanie 4.

Napisz program pobierający dwie liczby od użytkownika i wyświetlający wynik zwrócony przez funkcję z zadania 3.

Zadanie 5.

Ładuj pakiet `random`, służy do tego polecenie `import`. Następnie użyj funkcji `random` z tego pakietu do wyświetlenia liczb z zakresu:

- a) `[0.0 ; 1.0)`
- b) `[1; 10)`
- c) `[5; 15]`

W podpunktach: b i c mają to być liczby całkowite.

Zadanie 6.

Napisz program losujący 6 liczb i zapisujący je w liście.

Zadanie 7.

Napisz program losujący jedną liczbę całkowitą z zakresu `[0; 100]` i pobierający drugą od użytkownika. Program ma wyświetlić komunikat: "wylosowana liczba jest mniejsza/większa/równa podanej".

Zadanie 8*.

Napisz program imitujący grę w totka. Gracz podaje 6 liczb z puli 49, po czym ma nastąpić wylosowanie 6 liczb i wyświetlenie liczby trafień gracza.