

## Python #2 – zadania:

W zadaniach starajcie się używać wbudowanych w pythona funkcji dotyczących stringów i list, które można znaleźć tutaj:  
<https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#text-sequence-type-str>  
<https://docs.python.org/3/library/stdtypes.html#sequence-types-list-tuple-range>

---

### Zadanie 1

Napisz program który wczyta wyrazy wczytane przez użytkownika i wypisze te które kończą się na 'a'.

*Przykład*

*input:*

*arbuz pomelo gruszka abażur*

*output:*

*arbuz abażur*

---

### Zadanie 2

Napisz program który wczyta zdanie napisane przez użytkownika i przetłumaczy je na Pig Latin.

*Pig Latin - gra językowa oparta na języku angielskim.*

Polega na przesunięciu pierwszej litery na koniec wyrazu i dodaniu końcówki "ay".

*Przykład*

*pig - igpay*

*latin - atinlay*

*happy pig - appyhay igpay*

---

### Zadanie 3

Z podanych przez użytkownika wyrazów wypisz takie, które są dłuższe niż 5.

*Przykład*

*input:*

*kot pies żyrafa*

*output:*

*żyrafa*

---

### Zadanie 4

Napisz program który z wyrazów podanych przez użytkownika wypisze te które są napisane wielkimi literami.

*Przykład:*

*input:*

*HAŁAS cisza WOJNA*

*output:*

*HAŁAS WOJNA*



### Zadanie 5

Napisz program który z wyrazów podanych przez użytkownika wypisze palindromy.

*Przykład:*

*input:*

*kajak abba złoto zakaz*

*output:*

*kajak abba zakaz*

---

### Zadanie 6

Napisz program który przyjmie wyrazy od użytkownika i wypisze je, jednak jeżeli wyraz ma parzystą ilość liter to wypisz go wielkimi literami.

*Przykład:*

*input:*

*daj ać ja pobruszę a ty poczywaj*

*output:*

*daj AĆ JA POBRUSZĘ a TY POCZYWAJ*

---

### Zadanie 7

Napisz program który znajdzie minimum i maksimum w liście liczb podanej przez użytkownika.

*Przykład*

*input:*

*2 1 5 3 4 7 8 8 1*

*output:*

*maksimum: 8*

*minimum: 1*

---

### Zadanie 8

Napisz program który działa jak ``str.rfind`` - znajduje pierwsze wystąpienie wzorca w stringu ale od prawej strony.

*Przykład*

*input:*

*abcdef*

*d*

*output:*

*3*

---

### Zadanie 9

Napisz program który narysuje wzorek (użyć pętli!)

*\**

*\* \**

*\* \* \**

*\* \* \* \**

*\* \* \* \* \**

*\* \* \* \**

*\* \* \**



\* \*

\*

---

### Zadanie 10

Napisz program który wypisze liczby od 1 do 50. Dla wielokrotności 3 wypisz `fizz`, dla wielokrotności 5 wypisz `buzz`. Dla liczb które są wielokrotnością zarówno 3 i 5 wypisz `fizzbuzz`.

*Przykład*

1

2

fizz

4

buzz

...

14

fizzbuzz

16

17

fizz

19

buzz

---

### Zadanie 11

Napisz program który sprawdza wynik gry w kamień papier nożyce. Program powinien przyjąć ruch pierwszego gracza, ruch drugiego a następnie wypisać wynik gry.

*Przygotował: Szymon Sapkowski, 2021*