



# Задача 1: Список

Реализовать программу помогающую создать список произвольных значений. Длина списка, как и значения, вводятся через консоль.

**Программа считывает число через консоль (вводимое число должно быть натуральным). Производит сравнение индекса каждой из цифр числа со значением, выводя результат сообщением в консоль (Число совпало с индексом или нет).**

Программа принимает в качестве входных данных два натуральных четырёхзначных числа. Произведение этих чисел разбивается на отдельные цифры, формируя новый список. Необходимо отсортировать список и, используя цикл(ы), удалить все повторяющиеся значения в списке. Результат вывести в консоль.

# Задача 4: Обмен данными

Создать два произвольных списка (значения вводятся с клавиатуры). Используя циклы, поменять значения в списках местами (длина списков также должна измениться). Результат вывести в консоль.



Два друга Билл и Боб не умеют играть в шахматы, но им очень нравятся фигурки, поэтому они придумали игру сами. Билл берёт случайное количество фигур в руку и говорить их названия, а Боб должен подсчитать сумму этих фигур.

Создайте программу, считывающую список фигур и выводящую сумму значений этих фигур.

Реализуйте возможность исправления ошибок при вводе названия фигур.

# Задача 5: Стоимость фигур

**Пешка = 1**

**Конь = 2**

**Слон = 3**

**Ладья = 4**

**Ферзь = 5**

**Король = 6**

Приведён заданный список целых чисел (пример: [-12,-11,-7,-4,-3,-1,2,5,7,9,12,14]). Программа считывает число введенное с клавиатуры и проверяет:

Возможность получение введенного числа путём сложения двух элементов списка (использование каждого из элементов списка доступно лишь раз). Если такая возможность есть - вывести сообщение с номерами индексов используемых элементов. В случае отсутствия комбинации, вывести в консоль соответствующее сообщение.

\* значения базового списка могут быть заданы произвольно.