

Создать функцию выполняющую перемножение двух натуральных чисел, передаваемых в качестве аргументов.

# Задача 2: Функция сравнения

Создать функцию сравнивающую два числа, затем произвести операцию вычитания меньшего из большего, но если числа равны сообщить об этом не производя никаких операций.

Создать программу-игру, которая выбирает одну из пяти позиций в списке и даёт игроку три попытки угадать где она. Если игрок обнаружил позицию с трёх попыток - он победил, иначе проиграл.

Создать программу считывающую два произвольных списка, значения в которых вводятся через пробел, затем производят счёт уникальных символов в этих списках, сравнивая результат выводя информацию в консоль.



Создать программу генерирующую сетку размером  $10 \times 10$  из  $[0]$ , случайным образом выбрать несколько ячеек и изменить их на  $[X]$ . Все остальные ячейки изменить следующим образом:

- ❑ Если рядом с ячейкой нет  $[X]$  - установить  $[-]$ .
- ❑ Иначе установить в ячейке цифру, равную количеству ячеек  $[X]$  рядом с этой ячейкой.

# Задача 6: Правда или ложь

Создать игру “Правда или ложь”. Цель игры: задавать игроку вопросы на которые можно ответить “да” или “нет”. Когда игрок отвечает верно, выводится следующий вопрос. Если игрок ошибся, запустить диалог с предложением начать игру сначала или остановить программу.