

МИНОБРНАУКИ РОССИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«ВЛАДИВОСТОКСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(ФГБОУ ВО «ВВГУ»)

ИНСТИТУТ ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И АНАЛИЗА ДАННЫХ  
КАФЕДРА ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И СИСТЕМ

ОТЧЁТ  
ПО ЛАБОРАТОРНОЙ РАБОТЕ №5

По дисциплине  
«Информатика и программирование»

Студент  
гр. Бин-25-2  
Ассистент  
Преподавателя

\_\_\_\_\_

И.А. Маклаков  
М.В. Водяницки

## **Задание**

Выполнить задания и написать отчёт по стандартам ВВГУ.

**Задание 1.** Дан список из 10 различных целых чисел. Необходимо найти в нем число 3 и заменить на 30.

**Задание 2.** Дан список из 5 целых чисел. Необходимо превратить его в список квадратов этих чисел.

**Задание 3.** Имеется список различных целых чисел. Программа должна найти наибольшее из чисел списка и разделить его на длину списка.

**Задание 4.** Имеется кортеж из нескольких произвольных элементов. Необходимо этот кортеж отсортировать. Если хотя бы один элемент не является числом, то кортеж остаётся неизменным.

**Задание 5.** Имеется словарь товаров в магазине. Необходимо найти товар с минимальной и максимальной ценой.

**Задание 6.** Имеется список произвольных элементов. Необходимо на основе этого списка создать словарь, где каждый элемент списка будет и ключом, и значением.

**Задание 7.** Имеется словарь перевода английских слов на русский, где ключ английского слова, значение - русского. Необходимо реализовать программу которая получает на ввод русское слово и результатом выдаёт перевод на английский.

**Задание 8.** Реализовать игру Камень-Ножницы-Бумага-Ящерица-Спок. Программа должна запрашивать у пользователя ввод одного из вариантов. Второй вариант случайно генерирует сама программа и возвращает победителя.

Правила игры следующие:

- Ножницы режут бумагу
- Бумага покрывает камень
- Камень давит ящерицу
- Ящерица отравляет Спока
- Спок ломает ножницы
- Ножницы обезглавливают ящерицу
- Ящерица съедает бумагу
- Бумага подставляет Спока
- Спок испаряет камень
- Камень разбивает ножницы

**Задание 9.** Дан список слов - например:

["яблоко", "груша", "банан", "киви", "апельсин", "ананас"]

Необходимо создать новый словарь, где:

- Ключом будет первая буква слова
- Значением - список всех слов, начинающихся с этой буквы

Пример результата:

{'я': ['яблоко'], 'г': ['груша'], 'б': ['банан'], 'к': ['киви'], 'а': ['апельсин', 'ананас']}

**Задание 10.** Дан список кортежей, где каждый кортеж содержит имя студента и его оценки, например:

[("Анна", [5, 4, 5]), ("Иван", [3, 4, 4]), ("Мария", [5, 5, 5])]

Необходимо:

1. Создать словарь, где ключ - имя студента, значение - его средняя оценка
2. Найти студента с наибольшей средней оценкой и вывести его имя и средний балл

Пример результата:

Мария имеет наивысший средний балл: 5.0

## Содержание

1 Выполнение работы .....	3
1.1 Задание 1.....	3
1.2 Задание 2.....	3
1.3 Задание 3.....	4
1.4 Задание 4.....	4
1.5 Задание 5.....	5
1.6 Задание 6.....	6
1.7 Задание 7.....	6
1.8 Задание 8.....	7
1.9 Задание 9.....	9
1.10 Задание 10.....	10

## 1 Выполнение работы

### 1.1 Задание 1

В данном задании сделан код, который из списка 10 различных чисел находит значение 3 и заменяет на 30. Программа изображена на Рисунке 1.

```

1      #Change 3 to 30 in list
2      list1 = []
3      for i in range(1, 11):
4          list1.append(i)
5      print(list1)
6      l = len(list1)
7      for i in range(l):
8          if list1[i] == 3 in list1:
9              list1[i] = 30
10     print(list1)

```

Рисунок 1 - код для задания 1

Пояснение работы программы:

- 1) Создаётся пустой список
- 2) Циклом for i in range с диапазоном от 1 до 10 заполняется список различными целыми значениями
- 3) Командой print выводится полученный список в консоль
- 4) Переменная l получает в значение длину списка, а после по ней запускается цикл for i in range
- 5) Функцией if меняем значение на 30 если список от i равен 3
- 6) Выводим результат через print()

### 1.2 Задание 2

В данном задании сделан код, который из списка чисел делает новый список с квадратами этих чисел. Программа изображена на Рисунке 2.

```

1      #Made list with square of numbers
2      list1 = []
3      for i in range(1, 6):
4          list1.append(i)
5      l = len(list1)
6      print(list1)
7      for i in range(l):
8          list1[i] = list1[i] ** 2
9      print(list1)

```

Рисунок 2 - Код для задания 2

Пояснение работы программы:

- 1) Создаётся пустой список

- 2) Циклом `for i in range` в диапазоне от 1 до 5 заполняем список целыми числами
- 3) Переменной `l` даём значение длины списка
- 4) Выводим полученный список командой `print()`
- 5) Циклом `for i in range` проходимся по каждому элементу списка длинной `l` и заменяем его на их квадраты.
- 6) Выводим изменённый список командой `print()`

### 1.3 Задание 3

В данном задании сделан код, который находит максимальное значение списка и делит его на длину списка. Программа изображена на Рисунке 3.

```

1      #Found max argument and divide it on length
2      list1 = [1, 3, 4, 5, 7, 8, 9, 12, 15, 26, 13]
3      l = len(list1)
4      print(f'List length - {l}')
5      m = max(list1)
6      print(f'List max value - {m}')
7      res = m / l
8      print(res)

```

Рисунок 3 - Код для задания 3

Пояснение работы программы:

- 1) Создаём список и даём несколько случайных значений
- 2) Переменной `l` даём значение длины списка и командой `print()` выводим значение его длины
- 3) Переменной `m` максимальное значение из списка и командой `print()` выводим его
- 4) Создаём переменной `res` и даём ей значение `m` делённой на `l`, после выводим значение в консоль командой `print()`

### 1.4 Задание 4

В данном задании сделан код, который сортирует кортеж, но если в нём находится хотя бы одно не целостное значение, не тип данных `int`, то на выход выводится тот же самый кортеж. Программа изображена на Рисунке 4.

```

1      #Sort tuple and if any argument not 'int' back to unsorted tuple
2      def f(x):
3          for z in x:
4              try:
5                  c = int(z)
6                  if c != z:
7                      return(x)
8              except:
9                  return(x)
10             z = list(x)
11             z.sort()
12             return tuple(z)
13     kort1 = (1, 9, 5, 2, 3)
14     print(f'Entered tuple:{kort1}')
15     print(f'Tuple after sorting with options: {f(kort1)}')

```

Рисунок 4 - Код для задания 4

Пояснение работы программы:

- 1) Создаётся функция `f(x)`. В ней происходит проверка на тип данных `int`. Блок `try-except` внутри функции проверяет каждый элемент кортежа, если преобразование `z` в `int` выдаёт тоже самое значение переменной `c`, то возвращается значение, если преобразование `z` в `int` выдаёт ошибку, то переходит в `except` и возвращает исходное значение. Переменной `z` даём значение кортежа преобразованного в список, сортируем и возвращаем из функции кортеж `z`
- 2) Создаём кортеж и вводим ему случайные значения
- 3) Командой `print()` выводим исходный кортеж, а вторым `print()` выводим кортеж с функцией `f(x)`

## 1.5 Задание 5

В данном задании сделан код, который находит товар из словаря с максимальной и минимальной ценой. Программа изображена на Рисунке 5.

```

1      #Find max and min price of fruits(in task was anything from market)
2      dict1 = {'Bananas': 3, 'Apples': 3, 'Kiwi': 5, 'Cabbage': 2, 'Carrot': 3}
3      print(dict1)
4      ly = min(dict1, key=dict1.get)
5      re = max(dict1, key=dict1.get)
6      print(f'{re} - have max price, {ly} - have min price')

```

Рисунок 5 - код для задания 5

Пояснение работы программы:

- 1) Создаём словарь с продуктами, я выбрал фрукты и овощи.
- 2) Выводим полученный словарь командой `print()`
- 3) Переменной `ly` даём минимальное значение из словаря, а переменной `re` максимальное.

- 4) В скобках указываем чтобы возвращал имя ключ, а искал минимальное и максимальное по значению
- 5) Командой print() выводим продукт с максимальной и минимальной ценой.

## 1.6 Задание 6

В данном задании сделан код, который из полученных аргументов создаём словарь, где значение и ключ имеют одно значение. Программа изображена на Рисунке 6.

```

1      #Get arguments and made a dict where key and value same thing
2      def trans(a, s):
3          slov = {a: s}
4          return slov
5          u = ''
6          li1 = []
7          ress = {}
8          print('Enter data(5 times): ')
9          while len(li1) != 5:
10             u = input()
11             li1.append(u)
12             print(li1)
13             for i in range(5):
14                 res = trans(li1[i], li1[i])
15                 ress.update(res)
16             print(ress)

```

Рисунок 6 - Код для задания 6

Пояснение работы программы:

- 1) Создаём функцию trans(a, s). в ней создаём словарь slov со значением {s это значение, а это ключ}. Возвращаем словарь slov.
- 2) Создаём пустую переменную u с типом str, список li1 и словарь ress.
- 3) Выводим сообщение что нужно написать значение n раз, в моём случае 5
- 4) Создаём цикл который продолжается пока длина списка li1 не будет равна нужному количеству, в моём случае 5
- 5) Выводим список li1
- 6) Создаём цикл for i in range(5), в нём придаём значение словарю res значения от функции trans(li[i], li[i]), обновляем словарь ress если в нём нет такого значения.
- 7) Выводим результат командой print()

## 1.7 Задание 7

В данном задании сделан код, который имитирует англо-русский словарь с переводом нескольких планет. Программа изображена на Рисунке 7.

```

1  # -*- coding: cp1251 -*-
2  # Словарь
3  tr = {
4      'Jupiter': 'юпитер',
5      'Pluto': 'плутон',
6      'Mars': 'марс',
7      'Sun': 'солнце',
8      'Moon': 'луна',
9      'Saturn': 'сатурн',
10     'Venus': 'венера',
11     'Earth': 'земля',
12     'Mercury': 'меркурий',
13     'Neptune': 'нептун',
14     'Uranus': 'уран'
15 }
16 u = input('Напишите название планеты с маленькой буквы: ')
17 rev_tr = {value: key for key, value in tr.items()}
18 if u in rev_tr:
19     print(f'По английски это - {rev_tr[u]}')
20 else:
21     print('Не найдено')

```

Рисунок 7 - Код для задания 7

Пояснение работы программы:

- 1) Создаём словарь tr с данными, где значение это английское слово, ключ его перевод
- 2) Создаём переменную u, которая равна вводимому пользователем значению через input() и пишет что и как нужно ввести
- 3) Переменная rev\_tr получается значение словаря tr, но теперь значение это перевод, а ключ английское слово
- 4) Блоком if-else ищем u в rev\_tr и если такое есть, то выводим перевод, иначе выводится «Не найдено»

## 1.8 Задание 8

В данном задании сделан код, который воспроизводит игру камень-ножницы-бумага-ящерица-спок в консоли. Программа изображена на Рисунке 8.

```

1  #Камень-Ножницы-Бумага-Ящерица-Спок
2  import random
3  print('''Game: Rock-Scissors-Paper-Lizard-Spock
4  Rules:
5
6  Scissors cut paper
7  Paper covers the stone
8  The stone crushes the lizard
9  the lizard poisons Spock
10 Spock breaks the scissors
11 Scissors decapitate a lizard
12 The lizard eats paper
13 Paper sets up Spock
14 Spock vaporizes the stone
15 The stone breaks the scissors
16
17 To close programm enter "quit"
18 I will remind it for you every 10 games''')
19 item = ('stone', 'scissors', 'paper', 'lizard', 'spock')
20 rules = {
21     'stone': ['scissors', 'lizard'],
22     'scissors': ['paper', 'lizard'],
23     'paper': ['stone', 'spock'],
24     'lizard': ['spock', 'paper'],
25     'spock': ['stone', 'scissors']
26 }
27 game = 0
28 while True:
29     game += 1
30     if game % 10 == 0:
31         print('''
32             Remind, to exit enter "quit"
33
34         ''')
35     try:
36         print('''
37             1 - Stone
38             2 - Scissors
39             3 - Paper
40             4 - Lizard
41             5 - Spock
42             ''')
43         u = input('Enter number: ')
44         if u == 'quit':
45             print('Closing game...')
46             exit()
47         elif ',' in u or '.' in u:
48             print('Not use any float')
49             exit()
50         elif int(u) < 1 or int(u) > 5:
51             print('Error: Out of options')
52             exit()
53         else:
54             u = int(u)
55             us = item[u-1]
56             print(f'Selected: {us}')
57     except ValueError:
58         print('Error: Not number')
59         exit()
60     pc = random.choice(item)
61     print(f'{us} vs {pc}')
62     if us == pc:
63         print('Draw!')
64     elif pc in rules[us]:
65         print('User wins!')
66     else:
67         print('PC wins!')
```

Рисунок 8 - Код для задания 8

Пояснение работы программы:

- 1) Импортируем библиотеку random для дальнейшего использования в случайных выборах компьютера.
- 2) Выводим название, правила игры и как выйти из программы командой print()
- 3) Создаём список(item) с теми кого можно выбрать и словарь(rules) с тем кто кого побеждает
- 4) Создаём цикл который будет всегда активен пока не выйдет ошибка или не будет введена пользователем команда quit
- 5) Создаём переменную game со значением 0, это нужно чтобы каждую 10-ую игру выходило напоминание о том как выйти из программы

6) В блоке try-except выполняем саму игру, выводим командой print() выбор, через переменную и принимаем ввод пользователя. Если и равно quit, то выполняется выход из программы, когда и < 1 или и > 6 , то выводится ошибка что ней такой функции, если ввести число с плавающей точкой, то выводится соответствующая ошибка, иначе создаём переменную us которая получает в значение наш выбор переведённый из числа в слово, из списка item

- 7) Командой print выводим наш выбор
- 8) Создаём переменную pc и даём ей случайное значение из списка item
- 9) Прописываем условия, если us равно pc, то выводится «Ничья!», если переменная pc в ключе словаря rules по значение us, то выводится «Пользователь победил!», иначе «Компьютер победил!»

### 1.9 Задание 9

В данном задании сделан код, который создаёт словарь, где ключом является первая буква, а значение это слова с этой буквы. Программа изображена на Рисунке 9.

```

1      #Dict, where a key - first symbol and value - words that writing from that symbol
2      a = ["apple", "pear", "banana", "qiwi", "orange", "ananas"]
3      print(a)
4      l = len(a)
5      res = {}
6      for word in a:
7          f_s = word[0]
8          if f_s not in res:
9              res[f_s] = [word]
10         else:
11             res[f_s].append(word)
12     print(res)

```

Рисунок 9 - Код для задания 9

Пояснение работы программы:

- 1) Создаётся словарь с разными словами
- 2) Командой print() выводится словарь
- 3) Переменной l даём значение длины словаря
- 4) Создаём пустой словарь res
- 5) Создаём цикл for word in a, чтобы из каждого слова взять первый символ и создать словарь, состоящий из ключа - первый символ и значения - одно слово, если такая буква уже есть, то добавляется новое слово в существующий ключ
- 6) Командой print() выводим полученный словарь

## 1.10 Задание 10

В данном задании сделан код, который создаёт словарь, в котором ключ это имя студента, а значение его средний балл, также выводит имя и средний балл студента с лучшей средней оценкой. Программа изображена на Рисунке 10.

```

1      #Made dict where studens and their avg grade, where output is student with best grade
2      li = [("Anna", [5, 4, 5]), ("Ivan", [3, 4, 4]), ("Maria", [5, 5, 5])]
3      dic = {}
4      avg = {}
5      for stud, grades in li:
6          avg = sum(grades) / len(grades)
7          dic[stud] = avg
8      print('Stud with best avg grade: ')
9      best_stud = ''
10     best_avg = 0
11     for stud, avg in dic.items():
12         if avg > best_avg:
13             best_avg = avg
14             best_stud = stud
15     print(f'{best_stud} -- {best_avg:.2f}')

```

Рисунок 10 - Код для задания 10

Пояснение работы программы:

- 1) Создаём список кортежей с именами студентов и их оценками
- 2) Создаём пустые словари dic и avg
- 3) Создаём цикл for stud, grades in li, для каждого студента находим его средний балл и записываем в переменную avg, после в словарь dic записываем средний балл каждого студента поочереди
- 4) Создаём пустую переменную best\_stud типа str и best\_avg типа int
- 5) Создаём цикл for stud, avg in dic.items(), в нём прописываем условие: если avg больше best\_avg, то заменяем значение best\_avg на проверяемый avg, а best\_stud на stud
- 6) Выводим результат командой print() с функцией f-строки
- 7) Best\_avg:.2f, а именно :.2f делает так, чтобы выводилось 2 значения после запятой

Данная программа успешно справляется с нахождением студента с лучшей средней оценкой.