

UWAGA

Wszystkie programy w miarę możliwości powinny być 'błędoodporne' czyli zabezpiecz je na wypadek występowania błędów.

Zadanie 1

Zaimportuj moduł `math` i napisz funkcję `pole_kola`, która przyjmuje jeden argument - promień koła - i zwraca pole tego koła.

Zadanie 2

Korzystając z modułu `random`, napisz funkcję `wylosuj_liczbe`, która losuje liczbę z zakresu od 1 do 100.

Zadanie 3

Generator

Napisz funkcję która wczyta liczbę `n` z zakresu 1..10 000. Następnie wygeneruje `n` liczb losowych z zakresu [1,10]. Sprawdzi ile razy każda z liczb występowała i wyświetli wynik w procentach. Sparametryzuj powyższą funkcję tak aby `n`, `od`, `do` były podawane jako parametry