

Laboratorium 6a – importowanie modułów

UWAGA

Wszystkie programy w miarę możliwości powinny być 'błędoodporne' czyli zabezpieczyć 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_liczby``, która losuje **n** liczb z zakresu od **start** do **stop**. **n**, **start**, **stop** to parametry wywołania funkcji. Ich domyślne wartości to kolejno 10,1,100. Funkcja powinna zwrócić krotkę (tuple) zawierającą wygenerowane liczby.

Zadanie 3

Użyj modułu ``datetime`` aby napisać funkcję ``ile_dni_do_nowego_roku``, która zwraca liczbę dni pozostałych do następnego Nowego Roku.

Zadanie 4

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**, **start**, **stop** były podawane jako parametry