

Laboratorium 13

Podstawy programowania w języku Python



1. Napisz funkcję podnoszącą do wskazanej potęgi wszystkie elementy wskazanej listy.
2. Korzystając z rekurencji wypisz na ekranie tabliczkę mnożenia do 100.
3. Napisz skrypt symulujący uproszczone działanie gry losowej "jednoręki bandyta", w tym celu:
 - za każdym "pociągnięciem" losuj 3 litery ze zbioru od A do E,
 - kontynuuj losowania do momentu wystąpienia 3 takich samych liter np. A A A,
 - wyświetl informację o wynikach poszczególnych losowań oraz numer próby,
 - przemyśl jak dużo zmian trzeba wprowadzić w skrypcie, aby losować z większego zbioru liter, a także większą liczbę liter.