

Laboratorium 6

Podstawy programowania w języku Python



1. Napisz skrypt rysujący na ekranie prostokąt zbudowany ze znaku jak i wymiarów określonych przez użytkownika, np..:

```
Podaj znak: @
Podaj liczbę kolumn: 10
Podaj liczbę wierszy: 4
@@@@@@@@@@@@
@@@@@@@@@@@@
@@@@@@@@@@@@
@@@@@@@@@@@@
```

2. Pobierz od użytkownika dwie liczby całkowite i wykonaj na nich operacje: dodawania, odejmowania, mnożenia, dzielenia oraz operację modulo. Wyświetl rezultat na ekranie.

3. Za pomocą jednej instrukcji wyświetl na ekranie następującą figurę:

```
+--+--+--+--+--+--+--+--+--+
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
+--+--+--+--+--+--+--+--+--+
```