

Meno a priezvisko: Škola a trieda: Dátum:

PRACOVNÝ LIST – KONZOLA, ČÍSLO, REŤAZEC

ÚLOHY NA SKÚMANIE

Úloha 1 Otvorte program **11_01_uloha.py**.

```
[1] pozdrav = 'dovidenia '
[2] meno = input('Ako sa voláš? ')
[3] vek = input('Koľko máš rokov? ')
[4] vek = int(vek)
[5] print(f'Teší ma, {meno}.')
[6] print(f'{meno}, rád ťa spoznávam. \n{vek * pozdrav}')
```

Spustíte program, sledujte riadky s kódom a výsledok ich činnosti v konzole.

Priradíte k uvedeným popisom číslo riadku programového kódu, ktorý tomuto popisu prislúcha:

Číslo riadku kódu	Popis činnosti
	Do konzoly sa vypíše daný reťazec a hodnota prepojená s uvedenou premennou, resp. výsledkom operácie.
	Hodnota typu reťazec sa zmení na celočíselnú hodnotu.
	Zadaný reťazec sa vypíše do dvoch riadkov.
	K premennej sa priradí hodnota.
	Vstupná hodnota zadaná v konzole sa priradí k premennej.
	Vyžiadame si vstupnú hodnotu z konzoly.

Meno a priezvisko: Škola a trieda: Dátum:

ÚLOHY NA PRECVIČENIE

Úloha 2 Hanka sa chystá na študijný pobyt do USA. Zisťovala si čo najviac informácií o svojej hostiteľskej krajine. Okrem iného zistila, že bežne používanou dĺžkovou jednotkou sú míle (1 míľa = 1.609344 km).

Vytvorte program **11_02_mile_kilometre.py**, ktorý pomôže Hanke prepočítať dĺžku/vzdialenosť z míľ na kilometre.

Úloha 3 Hanke sa váš program veľmi páči na prepočet míľ na kilometre. Ale napadlo jej, že by bolo dobré, keby dokázal prevádzať dĺžkové jednotky aj opačne – kilometre na míle.

Upravte predchádzajúci program tak, aby sa Hanka najprv spýtal, ktorú premenu jednotiek chce použiť. Na základe jej odpovede program danú premenu vykoná. Na premenu jednotiek vytvorte funkcie.

Úloha 4 Prípravného stretnutia v Tatranskej Lomnici sa okrem Hanky zúčastnia aj žiaci z krajín V4 (Vyšehradskej štvorky): zo Slovenskej republiky, z Českej republiky, Maďarska a Poľska. Hanka má malú zbierku niektorých platidiel krajín, v ktorých trávila dovolenku s rodičmi. Napadlo jej, že pri stretnutí so žiakmi z iných krajín si bude môcť vymeniť svoje eurové mince za ich národné platidlo. A možno inšpiruje aj ich, a budú si platidlá medzi sebou vymieňať viacerí. Určite by sa jej zišiel program, ktorý by prepočítal hodnotu vymieňaných platidiel a urýchlil ich výmenu.

V programe **11_04_konvertor.py** doplňte načítanie vstupu z konzoly (použite mená premenných uvedené v komentároch) a vo funkcii `prepocet()` vypočítajte návratovú hodnotu (zamieňaná suma prepočítaná zo vstupnej na výstupnú menu).

Úloha 5 V jednom z obchodných reťazcov prebieha akcia: Kupujúci za každý 12 € hodnoty nákupu získa nálepku. Ak ich nazbiera určený počet, dostane pri pokladni odmenu.

Vytvorte program, **11_5_akcia.py** ktorý pre pracovníkov v pokladniciach vypíše prehľadnú tabuľku, pomocou ktorej budú vedieť podľa výšky platby za nákup koľko nálepiek majú kupujúcemu dať. Tabuľka môže mať takýto tvar:

<0 EUR – 12 EUR): 0
<12 EUR – 24 EUR): 1
<24 EUR – 36 EUR): 2
...

Na vstupe programu zadáme maximálny počet nálepiek, pre ktorý chceme tabuľku vytvoriť.

Meno a priezvisko: Škola a trieda: Dátum:

SEBAHODNOTIACI TEST

1.	<p>Program obsahuje nasledujúcu postupnosť príkazov:</p> <pre>a = input('Zadaj dĺžku strany a obdĺžnika: ') b = input('Zadaj dĺžku strany a obdĺžnika: ') print(f'Obvod obdĺžnika so strany dĺžky {a} a {b} je {2 * (a + b)}')</pre> <p>Doplňte výpis tohto programu v konzole (výsledok funkcie <code>print()</code>), ak mu na vstupe zadáme hodnoty <code>a = 11</code>, <code>b = 4</code>:</p> <p>Obvod obdĺžnika so stranami dĺžky ____ a ____ je _____.</p>
2.	<p>Program obsahuje nasledujúcu postupnosť príkazov:</p> <pre>a = _____('Zadaj dĺžku hrany kocky: ') a = _____(a) _____ (f'Povrch kocky s hranou dĺžky {__} je {_____}.')</pre> <p>Doplňte chýbajúce časti programu tak, aby program vypísal povrch ľubovoľnej kocky v tvare:</p> <p>Povrch kocky s hranou dĺžky <u>zadaná hodnota</u> je <u>vypočítaný povrch</u>.</p> <p>Predpokladajte, že ako dĺžku hrany kocky zadáme ľubovoľné reálne kladné číslo.</p>