

به نام خدای مهربان

امتحان دوم ترم ۲ پایتون

مربی : صادقی

۰۹۳۹۰۰۹۶۹۲۹

Instagram: @python.teaching

www.niklearning.ir

۱. در پروژه بازی مار تغییرات زیر را ایجاد نمایید:
  - a. در صورت خروج مار از صفحه، مار از سمت دیگر صفحه وارد شود.
  - b. به بازی یک کاراکتر مخرب اضافه نمایید که در صورت برخورد مار به آن از امتیاز و طول مار کم شود.
  - c. بازی را تبدیل به فایل اجرایی نمایید(حتما آیکون و نام مناسب اضافه کنید)
۲. تابعی بنویسید که یک عدد دریافت نماید و در صورت زوج بودن True و در صورت فرد بودن False برگرداند.
۳. تابعی بنویسید که طول و عرض چهارضلعی را از ورودی دریافت نماید و محیط و مساحت آن را برگرداند.
۴. تابعی بنویسید که یک عدد از ورودی دریافت نماید و
  - a. در صورتی که بر ۳ و ۵ بخش پذیر باشد، fizzbuzz،
  - b. در صورت بخش پذیر بودن بر ۳، fizz
  - c. در صورت بخش پذیر بودن بر ۵، buzz
  - d. در غیر اینصورت خود عدد را برگرداند