**Lucrarea de laborator Nr. 1, Programarea jocurilor în Python**

**Sarcina 1.**

1. Creați un folder pe discul de lucru al computerului, în care veți stoca fișierele pentru lucrările de laborator.
2. Deschideți editorul de cod. Creați un fișier nou. Denumiți-l, de exemplu, ***lab1.py***.
3. Afișați un mesaj de salut pe ecran, folosind funcțiile **print()** și **input()**, solicitând utilizatorului să introducă numele său. Salvați modificările în fișierul din folderul creat anterior. Interpretați codul și observați rezultatul.
4. Definiți 4 variabile, folosind denumiri corecte pentru ele în Python. Atribuiți fiecăreia dintre ele, pe rând: o valoare întreagă numerică, o valoare reală, o valoare text scurtă, o valoare text care ocupă 3-4 rânduri.
5. Afișați pe ecran tipul de date pentru două dintre variabilele definite anterior.
6. Pentru una dintre variabilele text definite, afișați lungimea șirului de text.
7. Transformați textul, salvat într-una dintre variabilele text, în litere mari. Afișați rezultatul pe ecran.
8. „Tăiați” un subșir dintr-o variabilă text folosind operatorul de acces **[]**, apoi afișați subșirul.
9. Salvați și interpretați codul. Analizați rezultatul.
10. Afișați un mesaj pe ecran folosind formatarea șirului textual (prin metoda **string.format()** și **f“string”**), și incluzând în text valorile atribuite anterior câtorva variabile.

**Sarcina 2.**

Analizați următoarele coduri Python și explicați ce rezultate vor genera:

a)

txt = "More results from text..."

substr = txt[4:12]

print(substr)

print(substr.strip())

b)

txt = "More results from text..."

print(txt.split())

c)

age = 36

txt = "My name is Mary, and I am {}"

print(txt.format(age))