

Zadanie 1. (Szyfr). Kodyjemy napis według następującego schematu. Dla danego napisu "łamiemy" go co określoną liczbę znaków. Utworzony przez to wąż znaków jest dwuwymiarową tablicą. Zaszyfrowaną wiadomość odczytujemy linia po linii. Napisz dwuparametrową funkcję *szyfrujweza*(*n*, *napis*), gdzie *n* to liczba po której "wąż skręca", a *napis* to szyfrowany napis. Funkcja zwraca zaszyfrowany napis.

Przykład: Wynikiem *szyfrujweza*(4, 'abcdefghij') jest 'ahibgjcfd'.

a	h	i
b	g	j
c	f	
d	e	

Zadanie 2. (Warcaby). Potrzebujemy programu, który pomoże nam w grze w warcaby dla zadanej planszy  $n \times n$  (pozycje planszy numerujemy od 1 do  $n^2$ ). Dla podanej sytuacji na planszy oczekujemy znalezienia maksymalnej liczby bić gracza pierwszego. Napisz dwuparametrową funkcję *makswarcaby*(*n*, *tab1*, *tab2*), gdzie *n* to rozmiar planszy  $n \times n$  (*n* jest liczbą parzystą większą niż 2), *tab1* to tablica zawierająca pozycje gracza pierwszego, *tab2* to tablica zawierająca pozycje gracza drugiego. Funkcja zwraca maksymalną ilość bicia w jednym ruchu. Bić można "do przodu" i "do tyłu" po skosie.

Przykład: wynikiem *makswarcaby*(6, [31, 33], [9, 14, 26, 28]) jest liczba 2.

		2			
	2				
	2		2		
1		1			