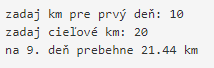
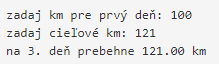
1. Prvý deň prebehneš **x** kilometrov. Každý ďalší deň prebehol o 10% viac ako predchádzajúci deň. Napíš program, ktorý pre dané y zistí, v ktorý deň športovec dokopy prebehne aspoň **y** kilometrov. Napr.





1. Vytvorte program, ktorý od užívateľa získa celé číslo a spočíta číselnú postupnosť o veľkosti tohto čísla. Počínajúc od 1, 1 a každé nasledujúce číslo je vypočítané sčítaním dvoch predchádzajúcich. Čiže ak užívateľ zadá číslo 7 postupnosť bude nasledovná:

**1,1,2,3,5,8,13**

1. Vytvorte program, ktorý bude generovať náhodne farby ako v rulete (červená/čierna). Na začiatku hráč začína s 100 „eurami“ a každé kolo môže vsadiť určitú sumu do hry. Ak vyhrá jeho vklad sa znásobí ak prehrá jeho vklad prepadá banke. Ošetrite aby hra skončila keď hráč príde o všetky peniaze alebo keď sa sám rozhodne hru ukončiť. Tak isto ošetrite aby hráč nemohol vsadiť peniaze ak nemá dostatočný budget.