//////////////////////////  
Úkol šachovnice  
  
\*\*\*---\*\*\*---  
\*\*\*---\*\*\*---  
\*\*\*---\*\*\*---  
---\*\*\*---\*\*\*  
---\*\*\*---\*\*\*  
---\*\*\*---\*\*\*  
\*\*\*---\*\*\*---  
\*\*\*---\*\*\*---  
\*\*\*---\*\*\*---  
---\*\*\*---\*\*\*  
---\*\*\*---\*\*\*  
---\*\*\*---\*\*\*  
  
velikost políčka = 3  
velikost šachovnice = 4  
  
"sanitize yuor inputs"  
  
//////////////////////////  
  
Úkol kosočtveres  
  
---\*---  
--\*\*\*--  
-\*\*\*\*\*-  
\*\*\*\*\*\*\*  
-\*\*\*\*\*-  
--\*\*\*--  
---\*---  
  
platný vstup je liché číslo  
velikost = 7  
  
\*  
velikost = 1  
  
-\*-  
\*\*\*  
-\*-  
  
velikost = 3  
  
//////////////////////////  
  
Bonus úloha - šachovnice kosočtverců  
  
Nápověda: Nevypisuj to rovnou na výstup. Vypisuj si to po blocích do 2D   
listu (bufferu) a ten pak vypiš nakonec.  
  
//////////////////////////  
  
Úloha třídy  
  
Vyzkoušej si hlubokou kopii objektu  
<https://docs.python.org/3.7/library/copy.html>  
  
  
//////////////////////////  
  
Úloha třídy AUTO  
  
Uprav třídu auta aby měla "member variables"  
   rychlost  
   spotřeba  
  
Uprav třídu auta aby se uměla hezky vypsat.  
Uprav ji tak aby uměla zrycholvat a zpomalovat (v km/h). Maximální   
rychlost je 200 km/h. Minimální je 0.  
  
Životnost instancí objektů:  
Udělej funkci která bere jako parametr Auto (referencí) a nějak jej změní.  
Udělej funkci který vrací novou instanci Auto. Instance vznikne ivnitře   
fukce. Použij jí.  
Udělej funkci která si uvnitř udělá auto které použiji ale které   
nevrátí. Sleduj pomocí destruktoru zda instance Auto zanikne s konce funkce.  
  
//////////////////////////  
  
Napiš funkci na prvočíslený rozklad složených čísel.  
  
//////////////////////////