

Laboratorium 11

Podstawy programowania w języku Python



1. Napisz skrypt symulujący grę losową:
 - użytkownik obstawia 6 liczb z 49,
 - program losuje 6 liczb z 49,
 - użytkownik dostaje informacje o ilości trafień.

2. Napisz skrypt pobierający od użytkownika serię liczb całkowitych, a następnie wyświetl je w kolejności malejącej pozbywając się wcześniej duplikatów.

3. Napisz skrypt symulujący rozgrywkę gry w szachy, w tym celu:
 - stwórz wirtualną szachownicę,
 - na wirtualnej szachownicy rozmieść losowo 2. dowolne figury szachowe i 3. piony,
 - zaprezentuj użytkownikowi stan wirtualnej szachownicy.