

Інструкційна картка №1

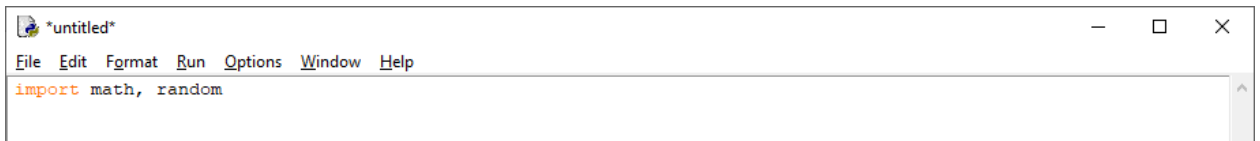
Урок №20 – *Поняття про модуль. Створення графічних примітивів.*

Увага! Під час роботи з комп'ютером дотримуйтеся правил безпеки та санітарно-гігієнічних норм.

Завдання 1

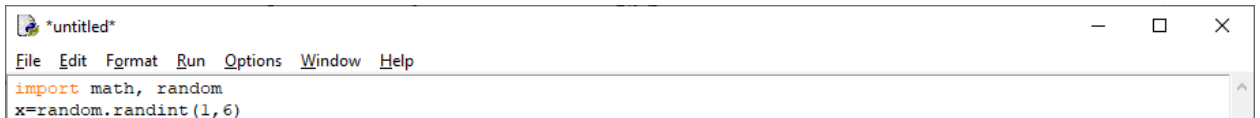
Завдання: *Складіть програму, яка обчислює факторіал випадкового числа з проміжку від 1 до 6.*

1. Відкрийте середовище IDLE Python та створіть новий файл.
2. Підключіть у програмі модулі math та random



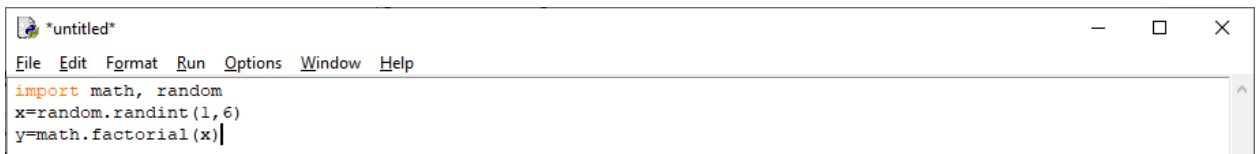
```
*untitled*
File Edit Format Run Options Window Help
import math, random
```

3. Надайте змінній x випадкового значення з проміжку від 1 до 6:



```
*untitled*
File Edit Format Run Options Window Help
import math, random
x=random.randint(1,6)
```

4. Знайдіть значення факторіалу «задуманого» числа:



```
*untitled*
File Edit Format Run Options Window Help
import math, random
x=random.randint(1,6)
y=math.factorial(x)|
```

5. Виведіть отриманий результат. Відгадайте, яке число «задумав» та збережіть результат у власну папку з назвою «Завдання 1»