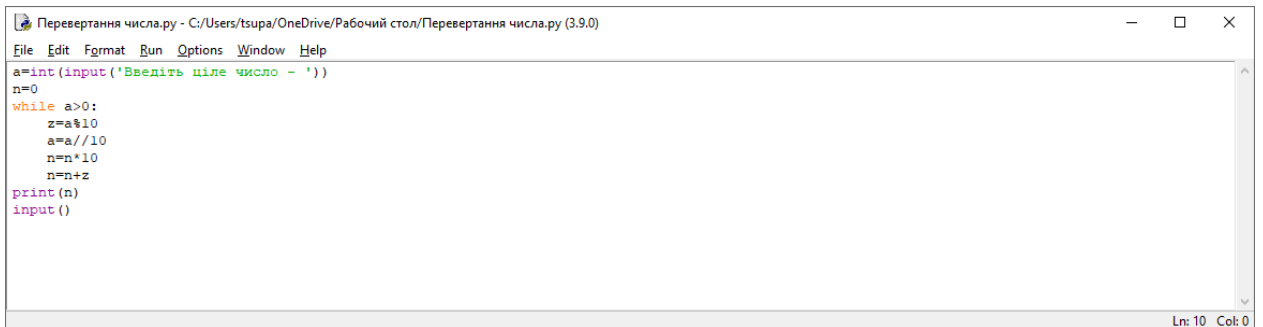


Урок №27 – Опис алгоритмів із циклом із передумовою мовою програмування

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

Завдання 1

1. Створіть на робочому столі теку «7 клас. Урок28. Ваше прізвище та ім'я»
2. Відкрийте середовище програмування Python.
3. Реалізуйте проєкт опрацьований під час уроку - «Програма, що перетворює введене користувачем число на записане навпаки.».



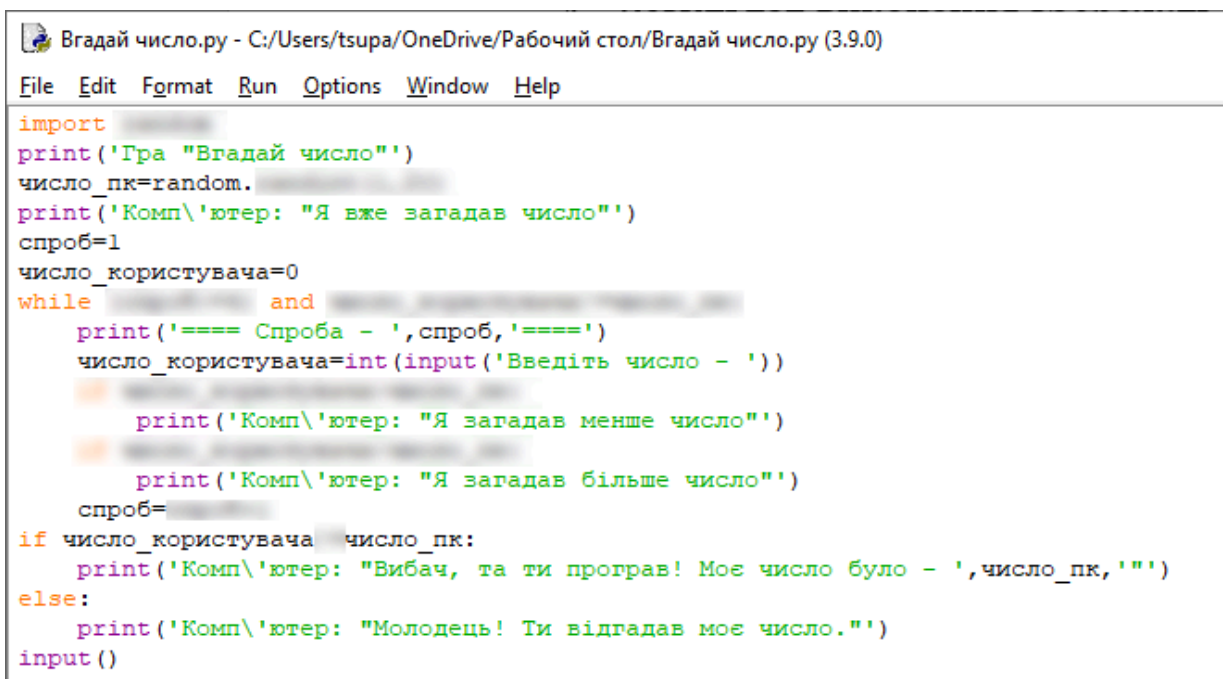
```

Перевертання числа.py - C:/Users/tsupa/OneDrive/Робочий стол/Перевертання числа.py (3.9.0)
File Edit Format Run Options Window Help
a=int(input('Введіть ціле число - '))
n=0
while a>0:
    z=a%10
    a=a//10
    n=n*10
    n=n+z
print(n)
input()
Ln: 10 Col: 0
  
```

4. Результат виконання збережіть у власну теку з назвою «Завдання 1»

Завдання 2

1. Реалізуйте гру між користувачем та комп'ютером. Користувач не більше ніж за 4 спроби має відгадати «задумане» число з діапазону від 1 до 20. Якщо користувач відгадає, то на екран виводиться повідомлення «Молодець! Ти відгадав моє число», інакше надається інша спроба і користувачеві повідомляється більше чи менше число було загадане від введенного ним.
2. Скористайтесь частковим фрагментом програмного коду:



```

Вгадай число.py - C:/Users/tsupa/OneDrive/Робочий стол/Вгадай число.py (3.9.0)
File Edit Format Run Options Window Help
import random
print('Гра "Вгадай число"')
число_пк=random.randint(1,20)
print('Комп\'ютер: "Я вже загадав число"')
спроб=1
число_користувача=0
while спроб<5 and число_користувача!=число_пк:
    print('==== Спроба - ',спроб,'====')
    число_користувача=int(input('Введіть число - '))
    if число_користувача<число_пк:
        print('Комп\'ютер: "Я загадав менше число"')
    elif число_користувача>число_пк:
        print('Комп\'ютер: "Я загадав більше число"')
    спроб+=1
if число_користувача==число_пк:
    print('Комп\'ютер: "Вибач, та ти програв! Моє число було - ',число_пк,'")
else:
    print('Комп\'ютер: "Молодець! Ти відгадав моє число."')
input()
  
```

3. Результат виконання збережіть у власну теку з назвою «Завдання 2»

