

## Wstęp do programowania

### Laboratorium 12

1. Sprawdź działanie następujących poleceń w trybie interaktywnym interpretera:

```
>>> randint(1, 100)
>>> random.randint(1, 100)

>>> import random
>>> randint(1,100)
>>> random.randint(1,100)
```

2. Napisz program, który będzie generował zadania matematyczne z zakresu dodawania. Program powinien wyświetlać dwie liczby całkowite (od 0 do 500). Program powinien prosić użytkownika o podanie wyniku dodawania tych liczb. Jeśli użytkownik poda poprawny wynik, to program powinien wyświetlić komunikat z gratulacjami, w przeciwnym przypadku, komunikat z poprawnym wynikiem.
3. Przeanalizuj program wykonujący obliczenia pól i obwodów figur. Dodaj do programu moduł `triangle` obsługujący trójkąty. W module zdefiniuj funkcje:
  - `get_lengths()` – zwraca długości trzech boków podane przez użytkownika,
  - `area()` – zwraca pole powierzchni trójkąta (skorzystaj ze wzoru Herona),
  - `perimeter()` – zwraca obwód trójkąta o podanych bokach.Zmodyfikuj program, tak aby dawał użytkownikowi możliwość przeprowadzenia obliczeń dla trójkątów.

Karol Tarnowski  
Wrocław, 2021