1. Napíšte program, ktorý bude počítať povrch a objem kvádra, ktorého rozmery zadávate z klávesnice. Výsledok vypíšte do okna shell.
2. Napíšte program, ktorý bude počítať priemer známok. Počet známok aj jednotlivé známky zadávate z klávesnice. (cyklus for môže mať počet opakovaní určený aj premennou)
3. Napíšte program, ktorý bude z klávesnice načítavať 10 čísel a následne ich náhodnou farbou vypíše do canvasu.
4. Napíšte program, ktorý bude počítať korene kvadratickej rovnice. Koeficienty zadávate z klávesnice. (treba použiť import math – knižnica na matematické operácie, aby ste mohli vypočítať odmocninu – math.sqrt(\*\*\*) za \*\*\* doplň vhodnú premennú)
5. Napíšte program, ktorý bude iba pomocou cyklu počítať
   1. Faktoriál čísla zadaného z klávesnice
   2. an, hodnoty a a n načítate z klávesnice