**«Триатлон по программированию – 2022»**

**10-11 классы**

**2 тур**

**Задача №1 (15 баллов)**

Автоматическая кормушка для домашних питомцев передает данные на смартфон по запросу от него и сообщает пользователю, когда миска животного пуста. Создай программный код, который выводит на экран приложения сообщение: «Миска опустела!», — в том случае, когда значение переменной, в которой сохранено количество корма в кормушке, равно нулю.

В ином случае программа сообщает: «В миске присутствует корм».

Условимся считать, что диапазон чисел, допустимых в этой переменной, составляют числа от нуля до трёх (пусть это будет высота корма в миске в сантиметрах). Для имитации реальной работы устройства сгенерируй текущий показатель уровня корма случайным образом.

**Задача №2 (15 баллов)**

Представь, что на детский интерактивный планшет установлена игра, обучающая счёту. Управление игрой осуществляет родитель ребёнка со своего смартфона следующим образом:

1. Родитель вводит в приложении смартфона любое число.
2. На планшете ребёнка возникают изображения пингвинов в количестве, равном указанному родителем числу.
3. Программа предлагает ребёнку ввести ответ на вопрос «Сколько пингвинов изображено на экране?».
4. Если ребёнок ввёл верное число, то на экране высвечивается сообщение «Правильно, молодец!» и программа заканчивает работу.
5. Если ребёнок ввёл неверное число, программа предлагает ввести число снова.

Поскольку ты будешь имитировать работу такой программы, воспользуйся следующим изображением пингвина:

**\_~\_  
  (o o)    
  /  V  \   
 /(  \_  )\  
  ^^^^**

Вывод этого изображения на экран должен производиться построчно, а не «попингвинно».