1. (25%) Napišite funkcijo, ki prejme število. To število naj pretvori v 16-ški sistem. V primeru da je 16-iška oblika števila palindrom jo vrnite, če ni palindrom ji dodajte zrcaljeno vrednost same sebe in nato vrnite.

Primer:

289(10) -> 121(16) -> vrnemo 121

314(10) ->13a(16) -> vrnemo 13aa31

1. (25%) Napišite funkcijo, ki prejme število, sešteje števke druge tretjine in to vsoto vrne.

Primer:

123456789 -> 123|**456**|789 -> 4+5+6 =15 -> vrnete 15

1. (25%) Napišite funkcijo, ki izpiše števila ki so večkratnik števila 7 – 1 in NISO praštevila. Funkcija prejme parameter n, ki nam pove do katerega števila izpisujemo števila ki ustrezajo pogojem.

Primer: n=25

6 -> 1\*7-1, ni praštevilo, izpišemo  
13 -> 2\*7-1, je praštevilo, ne izpišemo   
20 -> 3\*7-1, ni praštevilo, izpišemo

1. (25%) Napišite program, kjer računalnik in igralec mečeta 3 navadne 6- stranske kocke. Tekmujeta dokler prvi med njima preseže 50 točk. Število točk dobljenih v vsakem krogu je enako številu točk na kocki, razen v posebnih primerih:
   1. Če padeta 2 enaki vrednosti se število točk poveča za dodatne 3 točke
   2. Če padejo 3 enake vrednosti se število točk poveča za dodatnih 5 točk
   3. Če padejo 3 zaporedne vrednosti se število točk poveča za dodatne 4 točke