\*\*Завдання №1: "Керівництво по книгам"\*\*

Вариант 1,5,9,13,17,21

Створіть програму, яка дозволить користувачу керувати своєю колекцією книг. Кожна книга повинна мати наступну інформацію: назва, автор, рік видання. Користувач має можливість додавати нові книги, видаляти книги, переглядати список книг, знаходити книги за автором або роком видання.

\*\*Завдання №2: "Словник англійської мови"\*\*

 Вариант 2,6,10,14,18

Створіть програму для навчання англійської мови. Користувач може ввести слово або фразу на англійській мові і програма надасть йому переклад або пояснення слова/фрази.

\*\*Завдання №3: "Магазин з продуктами"\*\*

  Вариант 3,7,11,15,19

Створіть програму для управління списком продуктів у магазині. Користувач може додавати нові продукти, видаляти продукти, переглядати інформацію про наявні продукти та їх ціни. Програма також може підраховувати суму покупки на основі обраних продуктів.

\*\*Завдання №4: "Контактна книга"\*\*

   Вариант 4,8,12,16,20

Створіть програму для управління контактами. Користувач може додавати нові контакти (інформацію про людей), видаляти контакти та здійснювати пошук за ім'ям, прізвищем або номером телефону.

Ці завдання дозволять студентам вдосконалити навички роботи зі списками та кортежами, а також розширити їх знання в області програмування. Вони можуть бути адаптовані до потреб і рівня навчання студентів.