Bonustehtävät 4

Tehtävä 1

Kirjoita ohjelma, joka arpoo satunnaisen luvun, ja pyytää käyttäjää arvaamaan sen. Ohjelma antaa käyttäjän arvauksen jälkeen vihjeen siitä, onko arvottu luku pienempi vai suurempi kuin arvaus. Ohjelman suoritus päättyy kun luku on arvattu.

Voit arpoa luvun käyttämällä oheista koodia:

```
from random import randint
luku = randint(1,10) # Arpoo luvun 1 ja 10 väliltä
```

Esimerkiksi:

```
Arvaa luku: 5
Luku on pienempi!
Arvaa luku: 3
Luku on suurempi!
Arvaa luku: 4
Oikein!
```

Tehtävä 2

Kirjoita ohjelma, joka kysyy käyttäjältä merkkijonon, ja tulostaa kaikki merkkijonon isot kirjaimet ruudulle. Voit tulostaa kirjaimet joko listana esimerkin mukaisesti tai allekkain.

Esimerkiksi:

```
Anna merkkijono: Hei Kaikki, ViLLE on käytössä
Isot kirjaimet: H,K,V,L,L,E
```

Tehtävä 3

Laajennetaan viime kerran bonustehtävää 2: Kirjoita ohjelma, joka kysyy käyttäjältä kaksi minkä tahansa pituista merkkijonoa, ja tulostaa tiedon siitä, ovatko merkkijonot toistensa anagrammeja. Merkkijono A on merkkijonon B anagrammi, jos molemmista löytyy jossain järjestyksessä täsmälleen samat merkit. Esimerkiksi merkkijonot ”tupa” ja ”patu” ovat anagrammeja, samoin kuin merkkijonot ”armi” ja ”rami”.

Esimerkiksi:

```
Anna 1. jono: esimerkki
Anna 2. jono: merkeiksi
Merkkijonot ovat anagrammeja!
```