



Ročník: 15

Kolo: 3

Úloha: 6

Úloha o dejepise

Učiteľ dejepisu v Korytnačkove rozmýšľal nad novým a originálnym spôsobom, akým by overil vedomosti žiakov z nového učiva dejepisu. V učive dejepisu sa často vyskytuje veľký počet pojmov, názvov miest alebo mená osobností, ktoré si žiaci väčšinou vedia len veľmi ťažko zapamätať. Učiteľ vymyslel nový spôsob, ktorým im spestrí prípravu na vyučovanie a zároveň otestuje ich vedomosti. Po každej hodine vyberie pojmy učiva a v každom slove osobitne náhodne poprehadzuje dvojice znakov (napríklad HERKULES → RKHEULES, PYTAGORAS – GOPYRATAS). Po zavedení novej metódy mu žiaci navrhli, že s úlohou mu môže pomôcť aj počítač.



Zdroj: <https://www.pexels.com/sk-sk/fotka/amman-archeologia-architektura-cestovat-2069328/>

Tvojou úlohou je vytvoriť program, ktorý pomôže učiteľovi zamiešať dvojice znakov v zadanom slove podľa nasledovných pravidiel:

- dvojice znakov sú premiešané náhodne,
- slovo s poprehadzovanými dvojicami znakov musí byť rôzne od pôvodného slova,
- ak má slovo nepárny počet znakov, posledný znak ostane na svojom mieste.

Python

Vytvor funkciu **generuj_slovo** s vhodnými parametrami, ktorá na základe vyššie uvedených pravidiel vráti slovo s premiešanými dvojicami znakov. Svoje riešenie ulož do súboru **dejepis.py**.

Môžete predpokladať, že všetky písmená v slove sú buď veľké alebo malé.