



Ročník: 20

Kolo: 3

Úloha: 4

Úloha o sade písmenkových kartičiek

V Korytnáčkove začínajú žiaci na hodinách informatiky programovať svoje ročníkové projekty, ktoré chcú prezentovať na Deň detí. Jeden tím žiakov vymyslel jednoduchú hru so štyrmi kartičkami na precvičenie rýchlosti čítania vybraných písmen anglickej abecedy. Najprv si vybrali písmená, z ktorých zostavili hracie kartičky. Na každej kartičke boli rôzne dvojice písmen. Ľubovoľné dve kartičky mali spoločnú práve jednu dvojicu písmen. Konkrétne pre písmená A, E, I, O vyzerali kartičky nasledovne:

AE	AI	AO
-----------	-----------	-----------

AE	EI	EO
-----------	-----------	-----------

AI	EI	IO
-----------	-----------	-----------

AO	EO	IO
-----------	-----------	-----------

Potom jeden zo žiakov tímu, ktorého začala nudiť táto jednoduchá verzia hry, navrhol, aby si vygenerovali a vytlačili sadu pre väčší počet písmen. Aby žiaci nemuseli ručne vytvárať sadu kartičiek, potrebovali by vytvoriť program, ktorým im vygeneruje požadovanú sadu kartičiek. Vedel by si im s tým pomôcť?

Vytvor funkciu **vytvor_karticky**, ktorá pre zadaný reťazec rôznych písmen vygeneruje sadu dvojíc písmen pre každú kartičku. Počet kartičiek je rovnaký ako zadaný počet písmen. Na každej kartičke je počet dvojíc o jedna menší ako zadaný počet písmen. Ľubovoľné dve kartičky majú rovnakú práve jednu dvojicu písmen. Svoje riešenie ulož do súboru **karticky.py**