

Zadanie 1: Wyświetlanie wartości tablicy przy użyciu `foreach`

Napisz program, który:

1. Utworzy tablicę 5-elementową typu `int`.
2. Wypełni tablicę wartościami (np. 5, 10, 15, 20, 25).
3. Wyświetli wszystkie wartości tablicy w konsoli za pomocą pętli `foreach`.

Zadanie 2: Tworzenie i wyświetlanie elementów tablicy

Napisz program, który:

1. Zadeklaruje tablicę typu `int` o rozmiarze 5.
2. Użyje pętli do przypisania wartości do tablicy (liczby od 1 do 5).
3. Wyświetli wszystkie elementy tablicy w konsoli.

Podpowiedź: Skorzystaj z pętli `for` do przypisania i wyświetlenia elementów.

Zadanie 3: Zliczanie liczb parzystych w tablicy

Napisz program, który:

1. Utworzy tablicę 6-elementową typu `int` i wypełni ją wartościami (np. 1, 2, 3, 4, 5, 6).
2. Zliczy, ile z tych wartości jest liczbami parzystymi.
3. Wyświetli wynik w konsoli.

Zadanie 4: Dodawanie elementów dwóch tablic

Napisz program, który:

1. Utworzy dwie tablice 5-elementowe typu `int`.
2. Wypełni obie tablice wartościami podanymi przez użytkownika.
3. Utworzy trzecią tablicę, która będzie przechowywać sumy odpowiadających sobie elementów z pierwszych dwóch tablic.
4. Wyświetli wszystkie trzy tablice w konsoli.

Zadanie 5: Średnia wartości w tablicy

Napisz program, który:

1. Przyjmie od użytkownika 5 liczb całkowitych, które zostaną zapisane w tablicy.
2. Obliczy średnią tych liczb i wyświetli wynik.

Podpowiedź: Skorzystaj z pętli do zebrania danych i sumowania wartości, a następnie podziel sumę przez liczbę elementów.

Zadanie 6: Odwracanie tablicy

Napisz program, który:

1. Utworzy tablicę o rozmiarze 10 z losowymi liczbami od 1 do 100 (skorzystaj z klasy Random).
2. Odwróci kolejność elementów w tablicy (bez użycia wbudowanych metod, jak Array.Reverse).
3. Wyświetli tablicę przed i po odwróceniu.

Podpowiedź: Użyj pętli do zamiany elementów miejscami.

Zadanie 7: Maksymalna i minimalna wartość w tablicy

Napisz program, który:

1. Utworzy tablicę o rozmiarze 10 z losowymi liczbami.
2. Znajdzie i wyświetli największą i najmniejszą wartość w tablicy.

Podpowiedź: Możesz użyć dwóch zmiennych do śledzenia maksymalnej i minimalnej wartości w trakcie iteracji po tablicy.

Zadanie 8

Napisz program, który utworzy tablicę 20 liczb całkowitych, generowanych losowo z przedziału [-10 , 10], a następnie wypisze na ekranie, ile razy każda z liczb z tego przedziału powtarza się w tablicy. Przykład: Wylosowane liczby: -4 -4 1 2 3 -5 -5 -5 2 1 1 4 4 4 4 4 4 4 Wystąpienia: -5 - 4 -4 - 2 1 - 3 2 - 2 3 - 1 4 - 8