



Допълните задачи за упражнение

1. Да се състави програма, която по предварително създадени променливи – страни на триъгълник, отпечатва лицето на този триъгълник, както и неговия периметър.
2. Да се състави програма, която при подадено четирицифрено число отпечатва на екрана на отделни редове цифрата на хилядите, стотиците, десетиците и единиците.
3. Да се състави програма, която проверява дали въведено четирицифрено число съдържа цифрата 0.
4. Да се състави програма, която по въведени три цели числа – ден, месец и година, проверява колко дни са изминали от началото на годината до въведената дата.
5. Да се състави програма, която по предварително създадена променлива language, която може да приема една от стойностите: 'en', 'es', 'de', 'bg', '缩写' отпечатва в конзолата: Hello World в съответния език.
6. Да се създаде програма, която по предварително създадена променлива: suit, която може да приема една от четирите бои, да отпечатва в конзолата символа на тази боя.   Т.Н.
7. Да се създаде програма, която по предварително създадени 2 променливи: noun и number, отпечатва в конзолата следното:

Пример: noun: cat, number = 5; -> 5 cats

Пример: noun: dog, number = 1; -> 1 dog

8. Да се създаде програма, която по предварително създадени 2 променливи – ха, уа, да определи в кой квадрант лежи точката А с координати – стойностите на променливите.
9. Да се напише програма, която проверява дали числата а, b и с могат да бъдат дължини на страни на триъгълник.

Упътване:

Числата а, b и с числа могат да бъдат дължини на страни на триъгълник, ако е изпълнена системата неравенства:

$$\begin{cases} a + b > c \\ a + c > b \\ b + c > a \end{cases}$$

10. Да се състави програма, която приема число N в интервала [1..52]. Това число отговаря на номер на карта от наредено тесте с карти, като в тестето подредбата е следната:

Наредба по тежест на карта: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, Вале, Дама, Поп, Асо.

Наредба по цвят на картите: спатия, каро, купа, пика.

Картите са подредени по следния начин: първо двойките от четирите бои, после тройките, после четворките , и т.н. Програмата да извежда картата, която съответства на въведения номер.

/Опитайте да намерите зависимост и да решите задачата без писането на 52 if statement-a/