

## PROGRAMOWANIE OBIEKTOWE – ĆWICZENIA 3

### KLASA STRING I KLASA SCANNER

#### Zad. 1

Odczytać bieżącą datę i wyświetlić ją w formacie:

Dzień

Miesiąc

Rok

Godzina (tylko godzina i minuty)

#### Zad. 2

Odczytaj od użytkownika imię i nazwisko i wyświetl pisane wielkimi literami

#### Zad. 3

Podziel 1 kolejno przez liczby od 1 do 5 i wyświetl uzyskane ułamki z pięcioma miejscami po przecinku

#### Zad. 4

Pobierz **wyraz** od użytkownika i sprawdź czy jest palindromem: np. kajak, ala. Wersja trudniejsza sprawdź czy zdanie jest palindromem.

#### Zad. 5

Pobierz od użytkownika dwa wyrazy i sprawdź czy są anagramami (anagramy to wyrazy które inaczej brzmią ale składają się z tej samej liczby liter np. dok – kod,

#### Zad. 6

Pobierz od użytkownika liczbą. Następnie dziesięć razy losuj liczby i odejmuj od podanej przez użytkownika liczby. Wyświetl wynik na ekranie według reguły – jeśli wyjdzie liczba dodatnia wyświetl znak „+” przed liczbą, jeśli ujemna - znak „-”.

#### Zad. 7

Pobierz od użytkownika 5 wyrazów i sprawdź, które z nich są metagramami (metagrami to wyrazy które różnią się tylko jedną literą np. **k**asa – **r**asa, traw**a** – tra**s**a). Proszę w wyniku wyświetlić, które wyrazy są metagramami względem siebie.

#### Zad. 8

Zaproponuj konsolowy program do gry w wisielca (szubienica). Program powinien pobierać od użytkownika litery i sprawdzać czy znajdują się w zgadywanym słowie. W oryginalnej grze za każde niezgadnięte słowo jest kara w postaci narysowania jednego elementu wisielca. Gdy wisielca jest cały narysowany a słowo jest nieodgadnięte gracz – przegrywa, jeśli natomiast gracz odgadnie słowo zanim zostanie narysowany cały wisielca to wygrywa.



**WYŻSZA SZKOŁA BANKOWA**  
**Warszawa**

Informacje o grze można znaleźć na Wikipedii:

[https://pl.wikipedia.org/wiki/Wisielec\\_\(gra\)](https://pl.wikipedia.org/wiki/Wisielec_(gra))