**Задание 2.3 Управляющие конструкции**

2.3.1 Напишите программу, которая принимает с клавиатуры целое положительное трехзначное число и выводит на экран его цифры, разделенные знаком «пробел», но в обратном порядке. Например для числа 415 будет выведено на экран 5 1 4.

**Ответ: Файл Task2\_3\_1.java**

2.3.2 Напишите программу, которая принимает с клавиатуры целое число и определяет, является оно положительным или нет, и выводит на консоль одно из двух соответствующих результатам проверки сообщений: Положительное число и Не положительное число.

**Ответ: Файл Task2\_3\_2.java**

2.3.3 Напишите программу, которая принимает с клавиатуры двузначное число и проверяет, что больше: произведение его цифр или сумма.

**Ответ: Файл Task2\_3\_3.java**

2.3.4 Напишите программу, которая принимает с клавиатуры три значения (а, b и с), являющиеся коэффициентами квадратного уравнения. Класс должен определить, имеется ли у этого уравнения хотя бы один корень (решение), и вывести на экран соответствующее текстовое сообщение.

**Ответ: Файл Task2\_3\_4.java**

2.3.5 Напишите программу, которая принимает с клавиатуры целое число и выводит на экран 10 последующих ему чисел.

**Ответ: Файл Task2\_3\_5.java**

2.3.6 Напишите программу, которая принимает с клавиатуры 10 целых чисел и выводит на экран информацию о том, сколько из них были положительными.

**Ответ: Файл Task2\_3\_6.java**

2.3.7 Напишите программу, которая принимает с клавиатуры целое число, а затем выводит на экран последующие ему целые числа, пока сумма этих чисел не превышает квадрата введенного числа.

**Ответ: Файл Task2\_3\_7.java**

2.3.8 Напишите программу, которая выводит на экран (в строку с пробелами) все двузначные целые положительные числа, в которых и цифра единиц, и цифра десятков делятся без остатка на три.

**Ответ: Файл Task2\_3\_8.java**

2.3.9 Напишите программу, которая принимает с клавиатуры положительное трехзначное число и проверяет, сколько одинаковых цифр оно содержит.

**Ответ: Файл Task2\_3\_9.java**

2.3.10 Напишите программу, которая принимает с клавиатуры число и превращает его в положительное, если оно отрицательное либо в ноль во всех остальных случаях.

**Ответ: Файл Task2\_3\_10.java**