

4. Napisz program, który będzie pobierał od użytkownika liczbę lub literę alfabetu lub znak i będzie zwracał odpowiadający mu kod ASCII.

5. Napisz program, który pobierze dodatnią liczbę całkowitą oraz wypisze jej reprezentacje ósemkowo oraz szesnastkowo (każda w osobnej linii).

6. Napisz program, który będzie przerabiał liczbę otrzymaną przez użytkownika według następujących zasad:

- Jeżeli liczba jest podzielna przez 3 to program powinien wyświetlić słowo `Pling`
- Jeżeli liczba jest podzielna przez 5 to program powinien wyświetlić słowo `Plang`
- Jeżeli liczba jest podzielna przez 7 to program powinien wyświetlić słowo `Plong`
- Jeżeli nie zachodzi żaden z powyższych przypadków program powinien wyświetlić otrzymaną liczbę

Jeżeli natomiast liczba będzie podzielna przez 3 oraz 5, to program powinien wypisać `PlingPlang`.