

**39.** Przygotuj plik konfiguracyjny w postaci pliku .txt, który będzie wczytywany przez Twój program. Plik konfiguracyjny powinien zawierać dwa parametry znak oraz ilość. Dane w pliku powinny być zapisane w postaci:

znak=%  
ilosc=55

Aplikacja powinna pobierać te wartości i wyświetlać znak tyle razy ile zostało to wskazane w pliku konfiguracyjnym.

**40.** Napisz program, który wygeneruje najpierw jedną liczbę z przedziału 1-1000, a następnie wygeneruje tyle liczb z zakresu 1-999999, które zapisze do pliku dane.txt.

Następnie każda liczba zostanie pobrana z pliku dane.txt i dla każdej z liczb zostanie wykonane dodawanie pojedynczych elementów liczby, wynik dodawania razem z działaniem zostanie zapisany w pliku wynik.txt.

Dla przykładu

Pierwsze losowanie: 76

Losujemy 76 liczb z przedziału 1-999999

.....  
54323

.....  
to zapisujemy w pliku dane.txt

Następnie dla każdej liczby z pliku dane.txt wykonujemy

$5+4+3+2+3 = 17$

i dokładnie w taki sposób zapisujemy wynik w pliku wynik.txt – dla każdej liczby osobno.