

HerhalingsOefeningen C#

Oefening 1. Schrijf een programma dat een rij van 10 getallen inleest en dat alle getallen uit de rij uitschrijft die kleiner zijn dan het laatste ingelezen getal.

Oefening 2. Lees 2 arrays in met 10 getallen.

Maak daarna een derde array die het grootste element bevat van de twee arrays met dezelfde index.

Bv.

array1 : 15 12 0 5 9 -5 66 78 9 1

array2 : 1 45 99 84 75 -6 7 41 2 0

array3 : 15 45 99 84 75 -5 66 78 9 1

Oefening 3. Schrijf een programma dat een tabel Namen opvult met 10 namen van studenten.

Vul daarna een tabel Punten van deze 10 studenten met getallen (tussen 0 en 100, grenzen inbegrepen: controle !), door de gebruiker ingegeven.

Evalueer de 10 studenten: indien ze 100 hebben, krijgen ze een A+, punten tussen 79 en 100 verdienen een A,

punten tussen 59 en 80 een B, punten tussen 49 en 60 een C, punten tussen 39 en 50 een D, daaronder een E.

Toon de volgende informatie per student: Jantje heeft een B.

Oefening 4: Maak een java-programma waarin verschillende data-types gedeclareerd en geïnitieerd worden. Gebruik de instructie `System.out.println()` om het resultaat te controleren. Oefening 2: Een student behaalt op een examen volgende scores: 8, 6, 9 en 4. Maak een programma dat het gemiddelde berekent (als decimaal getal) en het behaalde percentage (als je weet dat de maximum score op ieder vak 10 is). Gebruik geen array's mocht je daar al kennis van hebben.

Oefening 5: Controle op de random-generator. Laat de random-generator 10.000 willekeurige gehele getallen genereren tussen 1 en 100 (grenswaarden inbegrepen). Toon op het scherm hoe dikwijls ieder getal is gegenereerd.

Oefening 6: Laat met de randomgenerator 100 getallen genereren tussen 1 en 1000 en stop ze in een array. Sorteert de getallen en voer ze uit van klein naar groot.

Oefening 7: Genereer lotto-getallen, d.w.z. 6 verschillende getallen tussen 1 en 42 (inbegrepen) + een reservegetal.

Oefening 8: Maak een programma waarin je de gebruiker vraagt hoeveel huisdieren hij/zij heeft. Breng voor de aantallen 0 t/m 3 telkens een gepaste melding op het scherm. Voor een aantal groter dan 3, breng een standaardbericht op het scherm.

Oefening 9. Schrijf een programma die berekent hoeveel je verbruik is van een auto. Er wordt gevraagd aan de gebruiker “Hoeveel liter hebt u getankt?” en de ingegeven waarde wordt ingelezen (opgelet geen geheel getal). Daarna wordt er gevraagd aan de gebruiker ‘Hoeveel km hebt u gereden sinds de laatste tankbeurt?’. Dan wordt het verbruik/100 km berekend en naar de console geschreven.

Oefening 10. Pas oefening 9 zodat er steeds opnieuw wordt gevraagd een ingave van aantal liters en aantal km totdat er een waarde van ≤ 0 liter wordt ingegeven door de gebruiker. Met het totaal aantal ingegeven liters en totaal aantal ingegeven kilometers wordt dan de berekening van het verbruik/100 km gemaakt en naar de console geschreven.