

1. Instrukcje warunkowe

1.1. if:

1.1.1. Napisz program, który sprawdza, czy liczba podana przez użytkownika jest liczbą pierwszą.

1.2. else if:

1.2.1. Napisz program, który sprawdza, czy liczba podana przez użytkownika jest podzielna przez 2, 3 lub 5.

2. Pętle

2.1. Pętla for:

2.1.1. Napisz program, który oblicza sumę liczb od 1 do 50.

2.2. Pętla while:

2.2.1. Napisz program, który wypisuje liczby parzyste od 1 do 50.

2.3. Pętla do-while:

2.3.1. : Napisz program, który oblicza sumę liczb od 1 do 50.

2.4. Pętla z zakresu (range-based for loop):

2.4.1. Napisz program, który wypisuje wszystkie elementy tablicy.

3. Losowanie unikalnych liczb

3.1. Napisz program, który losuje 6 unikalnych liczb z przedziału od 1 do 49 (jak w loterii).

4. Losowanie liczb i obliczanie średniej

4.1. Napisz program, który losuje 20 liczb całkowitych z przedziału od 1 do 100, wypisuje je na ekranie i oblicza ich średnią.

5. Wyszukiwanie Dni tygodnia:

5.1. Napisz program, który wczyta od użytkownika liczbę i wypisze nazwę odpowiadającego jej dnia tygodnia. Użyj do tego tabel jednowymiarowych.

6. Wyniki sprzedaży

6.1. Napisz program, który analizuje wyniki sprzedaży produktów.

Instrukcje:

1. Utwórz jednowymiarową tablicę (int sprzedaz[12]) przechowującą wyniki sprzedaży dla 12 miesięcy, losowo przydzielone z zakresu 1000-10000.
2. Oblicz łączną sprzedaż roczną.
3. Wypisz miesiące, w których sprzedaż była powyżej średniej miesięcznej.

7. Utwórz tablicę dwuwymiarową $(2 \cdot n - 1) \times (2 \cdot n - 1)$, gdzie n podawane jest przez użytkownika. Wypełnij ją zerami, następnie uzupełnij w następujący sposób:

7.1. Obie przekątne jedynekami, środek 2

1	0	0	0	1
0	1	0	1	0
0	0	2	0	0
0	1	0	1	0
1	0	0	0	1