***Pytanie 1 Opisz konstrukcję pętlę while, jaka to pętla, narysuj schemat, przepisz program jako przykład***

**PĘTLA while.**   
  
Pętlę typu while jest pętlą z kontrolowanym wejściem tzn. najpierw jest obliczany warunek a po jego spełnieniu wchodzimy do pętli i wykonujemy instrukcje z niej.  
 (najpierw sprawdza potem wykonuje!)   
Konstrukcja pętli while wygląda następująco:

while (Wyrażenie\_logiczne)   
{   
 Instrukcja1;   
 ………………………………………..   
 InstrukcjaN;   
}   
Jeśli Wyrażenie\_logiczne ma wartość logiczną zera, to nie zostaną wykonane Instrukcje czyli nie nastąpi wejście do pętli...

Start

tak

instrukcje

Warun  
ek

nie

Stop

***Pytanie 2 Opisz instrukcję kbhit()***

#include   
#include   
#include  
 #include // funkcja potrzebna do działania kbhit())   
using namespace std;  
 int main(int argc, char \*argv[])   
{   
while(!kbhit())   
 {   
printf("!");  
 }   
printf("\n");   
system("PAUSE");  
 return EXIT\_SUCCESS;   
}

***Pytanie 3 Opisz konstrukcję pętlę do while, jaka to pętla, narysuj schemat, przepisz program jako przykład.***

**PĘTLA do...while.**

.Pętlę typu do while jest pętlą z kontrolowanym wyjściem tzn. warunek obliczany po wykonaniu pętli. Przerwanie pętli powodowane jest przez NIESPEŁNIENIE WARUNKU.

Konstrukcja pętli do while wygląda następująco:   
do   
{  
 Instrukcja1;  
 Instrukcja2;   
 ……………..   
 InstrukcjaN;  
 }   
while (Wyrażenie\_logiczne);

Start

instrukcje

nie

tak

Warun  
ek

Stop

***Pytanie 4 Opisz konstrukcję instrukcji warunkowa if z własnym przykładem innym niż w instrukcji, narysuj schemat.***

Instrukcja warunkowa ma postać:

if (Wyrażenie)

{ Instrukcja1;   
 …………..  
 InstrukcjaN; }

if(a>b)   
{  
cout<<”Liczba a jest większa od b”<<endl;  
}

***Pytanie 5 Opisz konstrukcję instrukcji warunkowa if...else z własnym przykładem innym niż w instrukcji, narysuj schemat.***

if (Wyrażenie)   
{  
 Instrukcja1;  
 …  
 Instrukcja N;  
}  
 else  
 {  
 Instrukcja2;  
 …  
 Instrukcja N;  
}

if (pieniadze=100)  
{  
cout<<”można kupic”<<endl;  
}  
else  
{  
cout<<”nie można kupić”<<endl;  
}

***Pytanie 6 Na podstawie przykładu zapisz co oznacza zapis SUMA+=(++n);***

Oznacza zwiększanie liczby a o jeden.

***Pytanie 7 Napisz przykład zagnieżdżonej instrukcji if z własnym przykładem innym niż w instrukcji.***

if (a>0) if (a>100) printf(„Trzycfrowa”) if(a<1000); else printf („Dwucyfrowa”);

***Pytanie 8 Opisz instrukcję Continue oraz Break***

Instrukcja **break** powoduje natychmiastowe bezwarunkowe opuszczenie pętli dowolnego typu i przejście do najbliższej instrukcji po zakończeniu pętli. Jeśli w pętli for opuścimy wyrażenie logiczne, to zostanie automatycznie przyjęte 1. Pętla będzie, zatem wykonywana bezwarunkowo w nieskończoność  
 Instrukcja **continue** powoduje przedwczesne, bezwarunkowe zakończenie wykonania wewnętrznej instrukcji pętli i podjęcie próby realizacji następnego cyklu pętli. Próby, ponieważ najpierw zostanie sprawdzony warunek kontynuacji pętli.