

1. Utwórz z wykorzystaniem 1 pętli dwa zestawienia liczb
1,2,4...,1024
20,19,18,...10
2. Napisz program, który w podanej przez użytkownika tablicy liczb naturalnych określał będzie ilość liczb podzielnych przez 3, lecz niepodzielnych przez 2.
3. Napisz metodę, która przyjmie liczbę całkowitą n i wygeneruje n kolejnych liczb pierwszych
4. Napisz metodę, która wyznaczy czy podany przez użytkownika ciąg znaków jest Palindromem
5. Napisz program, który obliczy pierwiastki funkcji kwadratowej
6. Napisz metodę, która odwróci wartość tekstową podaną w argumencie metody np.
Dla Kot by zwróciło toK
7. Napisz metodę, która przyjmie liczbę całkowitą a następnie wyznaczy, ile wynosi suma cyfr
Np. dla 16 => wynikiem będzie 7 bo 1+6
8. Napisz metoda, która przyjmuje nieujemną liczbę całkowitą (sekundy) i zwróci wartość tekstową określającą, ile to jest godzin, minut i sekund jest w formacie HH:MM:SS
np. dla wartości 100 mamy 00:01:40
9. Wylosuj liczbę od 1 do 10 a następnie pobieraj od użytkownika liczbę do czasu aż zgadnie ta losowaną liczbę.
10. Napisz program, który sprawdzi czy 2 podane wyrazy są anagramami
11. Napisz kalkulator LPG który pobierze od użytkownika:
 - a. Ile kosztuje instalacja gazowa
 - b. Ile pali jego obecne auto na 100km
 - c. Uśrednioną cenę benzyny
 - d. Uśrednioną cenę gazu

A następnie wyliczy ile km trzeba przejechać by taka instalacja się zwróciła. (załóż, że gazu będzie spalał średnio 2l więcej niż benzyny)

12. Napisz program, który wyznaczy n-ty (gdzie n podaje użytkownik) wiersz trójkąta pascala
13. Napisz program, który pozwoli wykonywać podstawowe operacje na macierzach:
 - a. Dodawanie macierzy
 - b. Odejmowanie macierzy
 - c. Mnożenie macierzy
 - d. Mnożenie macierzy przez skalar
 - e. Odwracanie macierzy
14. Napisz metodę, która wydzieli z tablicy – taki podzbiór, którego suma jest największa np.
Dla [-2, 1, -3, 4, -1, 2, 1, -5, 4] wynikiem byłoby [4, -1, 2, 1]
15. Napisz metodę, która wyznaczy z tablicy (tablica ta będzie posiadała przynajmniej 3 elementy i będzie posiadała albo prawie wszystkie liczby parzyste albo prawie wszystkie liczby nieparzyste – wyjątkiem będzie jedna liczba) – wyznacz z tej tablicy tę jedną niepasującą liczbę np.
[2, 4, 0, 100, 4, 11, 2602, 36] Should return: 11 (the only odd number)
[160, 3, 1719, 19, 11, 13, -21] Should return: 160 (the only even number)
16. Napisz z wykorzystaniem pętli (nie rekurencji) n-ty wyraz ciągu Fibonacciego.
17. Napisz metodę, która z tablicy wyznaczy ile znajduje się w niej duplikatów
Np. dla tablicy [1,2,3,4,5] – zwróci wartość 0 bo nie ma duplikatów
A dla tablicy [1,2,3,3,4,4,4,5] – zwróci wartość 2 bo powtarza się liczba 4 i liczba 3
18. Napisz z wykorzystaniem tablicy 2D grę w kółko i krzyżyk

19. Napisz metodę, która wyznaczy różnice między 2 tablicami.
Np. dla argumentów [1,2,3] i [1,2] - > wynikiem będzie [3]