

### Практические задания

# Kypc: «Введение в язык программирования Java»

Тема: «Циклы». Часть 1

### Задание 1

Пользователь вводит с клавиатуры два числа. Нужно показать все числа в указанном диапазоне.

### Задание 2

Пользователь вводит с клавиатуры два числа. Нужно показать все четные числа в указанном диапазоне.

### Задание 3

Пользователь вводит с клавиатуры два числа. Нужно показать все нечетные числа в указанном диапазоне. Если границы диапазона указаны неправильно требуется произвести нормализацию границ. Например, пользователь ввел 20 и 11, требуется нормализация после которой начало диапазона станет равно 11, а конец 20.

### Задание 4

Пользователь вводит с клавиатуры два числа. Нужно посчитать сумму чисел в указанном диапазоне, а также среднеарифметическое.

### Задание 4

Пользователь вводит с клавиатуры число. Требуется посчитать факториал числа. Например, если введено 3, факториал числа 1\*2\*3 = 6.

# S T E P computer agademy

### Практические задания

Формула для расчета факториала: n! = 1\*2\*3...\*n, где n — число для расчета факториала.

### Задание 5

Пользователь вводит с клавиатуры длину линии. Нужно отобразить на экране горизонтальную линию из \*, указанной длины.

Например, если было введено 7, тогда вывод на экран будет такой:

\*\*\*\*\*

### Задание 6

Пользователь вводит с клавиатуры длину линии и символ для заполнения линии. Нужно отобразить на экране вертикальную линию из введенного символа, указанной длины.

Например, если было введено 5 и символ %, тогда вывод на экран будет такой:

응

양

응

용

### Задание 7

Пользователь вводит с клавиатуры два числа (начало и конец диапазона). Требуется проанализировать все числа в этом диапазоне. Вывод на экран должен проходить по правилам, указанным ниже.



## Практические задания

Если число кратно 3 (делится на 3 без остатка) нужно вывести слово «Fizz». Если число кратно 5 нужно вывести слово «Buzz». Если число кратно 3 и 5 нужно вывести «Fizz Buzz». Если число не кратно не 3 и 5 нужно вывести само число.