

A - Średnia geometryczna elementów dodatnich; elementy typu double wczytywane z klawiatury do napotkania wartości = koniec włącznie

B - Średnia arytmetyczna elementów podzielnych przez 3; elementy typu int wczytywane z klawiatury do napotkania wartości = koniec (bez końca)

C - Suma elementów dwucyfrowych ujemnych ; elementy typu int wczytywane z klawiatury do napotkania wartości = koniec wraz z końcem, ale nie więcej niż n elementów

D - zliczyć elementy z przedziału $\langle a;b \rangle$; a,b,n oraz n elementów double do wczytania z klawiatury

E - zliczyć elementy dodatnie dwu lub trzycyfrowe, których suma cyfr jest parzysta ; elementy int do wczytania z klawiatury do napotkania elementu = koniec wraz z nim, nie więcej niż n elementów

F - średnia arytmetyczna spośród elementów 3-cyfrowych dodatnich i ujemnych wczytywanych z klawiatury do napotkania wartości = koniec włącznie

G - średnia geometryczna elementów dwu lub trzycyfrowych dodatnich wczytywanych z klawiatury do napotkania wartości = koniec (bez końca)

H - liczba elementów parzystych z $\langle a;b \rangle$ - do wczytania a, b typu int

J - Suma elementów dwu lub trzycyfrowych dodatnich i ujemnych typu int wczytywanych z klawiatury do napotkania wartości = koniec wraz z końcem

K - Suma elementów dwu lub trzycyfrowych dodatnich i ujemnych typu int wczytywanych z klawiatury do uzyskania wartości \geq koniec; wyniki – suma i liczba elementów

L - zliczyć elementy dodatnie dwu lub trzycyfrowe, których suma cyfr jest nieparzysta ; elementy int do wczytania z klawiatury do uzyskania wartości \geq koniec

M - zliczyć elementy dodatnie i ujemne dwu lub trzycyfrowe, których liczba dziesiątek jest większa niż liczba jedności do uzyskania wartości \geq koniec, ale nie więcej niż n składników

N - Średnia geometryczna elementów parzystych; elementy typu int wczytywane z klawiatury do napotkania wartości = koniec włącznie

O - Średnia arytmetyczna elementów podzielnych przez 3; elementy typu int wczytywane z klawiatury do napotkania wartości = koniec (z końcem), ale nie więcej niż n elementów.

P - Suma elementów dwu lub trzycyfrowych cyfrowych ujemnych ; elementy typu int wczytywane z klawiatury do napotkania wartości = koniec wraz z końcem, ale nie więcej niż n elementów

R - zliczyć elementy parzyste z przedziału $\langle a;b \rangle$; a,b,n oraz n elementów typu int do wczytania z klawiatury

S - zliczyć elementy dodatnie dwu lub trzycyfrowe, których suma cyfr jest nieparzysta ; elementy int do wczytania z klawiatury do napotkania elementu = koniec bez końca, nie więcej niż n elementów

T - średnia geometryczna spośród elementów 3-cyfrowych dodatnich wczytywanych z klawiatury do momentu, aż suma tych elementów jest $\geq \max$

U - średnia geometryczna elementów dwu lub trzycyfrowych dodatnich wczytywanych z klawiatury do napotkania wartości = koniec (bez końca)