

LISTA 8**Zad. 1**

Napisać program, który dla wprowadzonego przez użytkownika ciągu liczb rzeczywistych wyznacza ich średnią arytmetyczną. Wprowadzanie ciągu kończy się poprzez wprowadzenie napisu 'end'. Program powinien raportować błąd, jeśli 'end' jest pierwszą podaną wartością. Przykładowo, dla wejścia:

```
1
-22
8
-3.5
13
end
```

Poprawną odpowiedzią jest -0.7.

Zad. 2

Napisać program wyświetlający liczby całkowite z przedziału $<0,y>$ (liczbę całkowitą y podaje użytkownik).

Zad. 3

Napisać program wyświetlający liczby całkowite z przedziału $<x,y>$ (liczby całkowite x i y podaje użytkownik).

Zad. 4

Napisać program, który wyświetli wszystkie liczby z przedziału od 50 do 100 podzielne przez dowolną liczbę k , którą podaje użytkownik.

Zad. 5

Napisać program, gdzie zadaniem gracza jest odgadnięcie liczby. Liczba jest wprowadzona na stałe w kodzie. Jeżeli użytkownik poda za dużą liczbę program wyświetli komunikat „Szukana wartość jest mniejsza”. Jeżeli wprowadzi za małą liczbę program wyświetli „Szukana wartość jest większa”. Po odgadnięciu liczby gracz dowiaduje się po ilu próbach udało mu się zakończyć grę.

Zad. 6

Napisać program, który narysuje z gwiazdek (*) kwadrat 10 na 10.

Zad. 7

Napisać program który wypisze na ekranie wszystkie możliwe kombinacje książek jakie można wybrać. Do wyboru jest pięć książek, a wybieramy trzy z nich. Fragment danych jakie powinny zostać wypisywane na ekranie:

```
1 2 3
1 2 4
1 2 5
...
```