

Zadania z użyciem if

1. Sprawdzenie liczby parzystej/nieparzystej:
Napisz program, który pyta użytkownika o liczbę i sprawdza, czy jest parzysta czy nieparzysta. Wypisz odpowiedni komunikat.
2. Wiek:
Napisz program, który pyta użytkownika o jego wiek i wypisuje, czy jest osobą dorosłą, czy nieletnią (18 lat jako granica).
3. Porównanie dwóch liczb:
Napisz program, który wczytuje dwie liczby od użytkownika i wypisuje, która z nich jest większa.
4. Znak ocen:
Napisz program, który przyjmuje ocenę od 1 do 5 i wypisuje komunikat odpowiedni dla każdej z ocen (np. "Niedostateczny", "Dopuszczalny", "Dostateczny", "Dobry", "Bardzo dobry", "Celujący").
5. Temperatura:
Napisz program, który pyta użytkownika o temperaturę w stopniach Celsjusza i wypisuje, czy jest zimno (poniżej 0), chłodno (0-15), ciepło (15-25) czy gorąco (powyżej 25).

Zadania z użyciem for

1. Suma liczb:
Napisz program, który oblicza sumę wszystkich liczb od 1 do 100 przy użyciu pętli for.
2. Tablica liczb:
Napisz program, który tworzy tablicę jednowymiarową o długości 10, wypełnia ją liczbami od 1 do 10, a następnie wypisuje te liczby.
3. Mnożenie tablicy:
Napisz program, który wczytuje 5 liczb do tablicy i mnoży każdą z nich przez 2, a następnie wypisuje wyniki.
4. Tablica odwrotna:
Napisz program, który tworzy tablicę z 10 liczbami, a następnie wypisuje je w odwrotnej kolejności.
5. Funkcja silni:
Napisz program, który oblicza silnię liczby podanej przez użytkownika przy użyciu pętli for.

Zadania z użyciem tablic jednowymiarowych

1. Wyszukiwanie elementu:
Napisz program, który wczytuje 10 liczb do tablicy i sprawdza, czy podana przez użytkownika liczba znajduje się w tej tablicy.
2. Średnia z tablicy:
Napisz program, który wczytuje 5 liczb do tablicy i oblicza ich średnią.
3. Największa liczba:
Napisz program, który wczytuje 10 liczb do tablicy i wypisuje największą liczbę oraz jej indeks.
4. Zliczanie wystąpień:
Napisz program, który wczytuje 10 liczb do tablicy i zlicza, ile razy pojawia się każda liczba.
5. Tablica kwadratów:
Napisz program, który tworzy tablicę jednowymiarową z 10 liczbami i wypełnia ją kwadratami liczb od 1 do 10.

Zadania z użyciem tablic dwuwymiarowych

1. Suma elementów macierzy:
Napisz program, który oblicza ile jest elementów w macierzy dwuwymiarowej oraz wypisuje tę liczbę.
2. Suma elementów macierzy:
Napisz program, który tworzy dwuwymiarową tablicę 3x3, wczytuje jej wartości od użytkownika, a następnie oblicza sumę wszystkich elementów.
3. Macierz trójkątna:
Napisz program, który macierz 3x3 zamienia w macierz trójkątną.
4. Wyszukiwanie w macierzy:
Napisz program, który tworzy macierz 3x3, wczytuje wartości od użytkownika, a następnie pyta o wartość i wypisuje jej położenie w macierzy (wiersz, kolumna).
5. Tablica z ocenami:
Napisz program, który tworzy dwuwymiarową tablicę o wymiarach 5x5, gdzie wiersze będą reprezentować uczniów, a kolumny przedmioty. Wczytaj oceny od użytkownika i oblicz średnią ocen dla każdego ucznia.