

# Pętla *for* i pętla *while*

1. Wyświetl sumę liczb nieparzystych od 1 do 21.
1. Wyświetl wszystkie liczby parzyste do liczby 63.
2. Wyświetl kwadrat sumy i sumę kwadratów liczb parzystych od 2 do 30.
3. Wyświetl na ekranie liczby całkowite od 1 do 10, każda w nowej linii.
4. Wyświetl na ekranie w jednej linii liczby całkowite od 1 do 10 rozdzielone przecinkiem.
5. Wyświetl na ekranie poziomą kreskę składającą się z dziesięciu znaków '#'.  
6. Wyświetl na ekranie pionową kreskę składającą się z dziesięciu znaków '#'.  
7. Wyświetl na ekranie wypełniony kwadrat składający się z 25 znaków '#'.  
8. Wyświetl na ekranie pusty kwadrat składający się z 16 znaków '#'.  
9. Wyświetl na ekranie wynik operacji  $20!$
10. Napisz program, który wyznacza obwód i powierzchnię koła o promieniu podanym przez użytkownika. Użytkownik może podać wartość niecałkowitą. W przypadku, gdy użytkownik poda wartość ujemną, należy wyświetlić komunikat o błędzie i ponowić pytanie o promień, aż będzie możliwe obliczenie obwodu i powierzchni koła, wtedy program powinien zakończyć działanie.
11. Napisz program, który wyznacza silnię dla dowolnej liczby naturalnej  $n$ , mniejszej od 21, wpisywanej z klawiatury. W przypadku podania przez użytkownika nieprawidłowych danych program ma wyświetlić komunikat o błędzie i ponowić pytanie o nową wartość  $n$ .