

Tablice - zadania

1. Napisz program, który odwróci zawartość Stringa tyłem do przodu.
2. Napisz program, który sprawdzi, czy podany ciąg znaków jest palindromem. Tym razem wykorzystaj tablice.
3. Napisz program, który odwróci kolejność elementów w tablicy.
4. Napisz program, który znajdzie w tablicy zduplikowane elementy i stworzy z nich tablicę. Kolejność nie ma znaczenia.
5. Napisz program, który porówna ze sobą zawartość dwóch tablic i wydrukuje na ekranie, czy zawartość jest taka sama. Kolejność wejściowa elementów nie ma znaczenia. Liczy się tylko zawartość, np. `[2, 6, 1, 12] == [12, 6, 1, 2]` ale `[2, 6, 1, 12] != [12, 6, 1, 3]`.
6. Zamień wszystkie słowa w tablicy tak aby były one w całości napisane z wielkiej litery, natomiast reszta literek była już małą literą. Postaraj się nie tworzyć żadnych nowych tablic oprócz tej, która zawiera dane wejściowe.
7. Napisz program, który znajdzie drugą największą wartość w tablicy.
8. Napisz program, który w tablicy znajdzie pary których suma wynosi podaną przez Ciebie wartość.