

Uppgift 1: Temperaturanalys för en vecka

Beskrivning

Skapa ett program som samlar temperaturdata för en vecka och analyserar den.

Krav

- Skapa en array för 7 dagars temperaturer (double[])
- Använd en **for-loop** för att läsa in temperaturer från användaren
- Beräkna och visa:
 - Medeltemperatur
 - Högsta temperatur (och vilken dag)
 - Lägsta temperatur (och vilken dag)
 - Antal dagar över 20°C
- Använd **enhanced for-loop** för att visa alla temperaturer
- Visa en graf med stjärnor (*) där varje stjärna = 2°C

Uppgift 2: Studentbetyg för en klass

Beskrivning

Hantera betyg för en hel klass och skapa statistik.

Krav

- Fråga användaren om antal studenter i klassen
- Skapa en **dynamisk array** baserat på antal studenter
- För varje student:
 - Läs in namn (String-array)
 - Läs in 5 betyg (int-array för varje student = 2D-array)
- Använd **nested loops** för att:
 - Beräkna varje students genomsnitt
 - Hitta klassens bästa student
 - Räkna antal godkända (≥ 3) vs underkända (< 3)
- Visa en ranking-lista (sortera studenter efter genomsnitt)

Uppgift 3: Veckans utgifter

Beskrivning

Skapa ett program som håller reda på dina utgifter under en vecka.

Krav

- Skapa en array för 7 dagars utgifter (double[])
- Använd en **for-loop** för att läsa in utgifter från användaren
- Använd en **for-loop** för att:
 - Räkna ut totala utgifter
 - Hitta den dyraste dagen
 - Räkna dagar över 100 kr
- Visa resultat

Uppgift 4: Handelslista med priser

Beskrivning

Skapa en handelslista där användaren kan mata in varor och priser.

Krav

- Fråga användaren hur många varor de vill köpa (max 10)
- Skapa arrayer för varnamn (String[]) och priser (double[])
- Använd **for-loop** för att läsa in varor och priser
- Använd **for-loop** för att:
 - Räkna totalkostnad
 - Hitta dyraste varan
 - Visa hela listan

Uppgift 5: Enkel tallek

Beskrivning

Skapa en enkel lek där datorn väljer 5 hemliga tal och användaren ska gissa.

Krav

- Skapa en array med 5 hemliga tal (1-20)
- Skapa en array för användarens gissningar
- Använd **while-loop** för att låta användaren gissa
- Använd **for-loop** för att kontrollera om gissningen finns bland de hemliga talen
- Räkna antal rätt gissningar
- Spelet slutar när användaren hittat alla 5 eller gissat 15 gånger