

Задачи:

1. Напишете програма, която извежда на екрана текстово съобщение от вида: "Hello, I'm <вашето име>!".

2. Напишете програма, която конвертира евро (EUR) към български левове (BGN). Обменният курс е 1.95583.

Примерен вход и изход: 10 -> 19.5583, 25 -> 48.89575

3. Напишете програма, която пресмята обема на правоъгълен паралелепипед.

Примерен вход и изход: 3 4 5 -> 60 12 7 9 -> 756

4. Да се намерят лицето и обиколката на триъгълник със страни дълги 11 см и 17 см и 8 см (За лицето използвайте Херонова формула).

Примерен изход: *Perimeter* = 36, *Area* = 35.5

5. Напишете програма, която при даден начален капитал, годишен лихвен процент и срок в месеци, изчислява какъв ще бъде капиталът в края на периода. Олихвяването се извършва върху началната сума. Примерен вход и изход: 100 10 12 -> 110 , 50 5 18 -> 57.5

6. Да се обърнат цифрите на въведено 4-цифрено число.

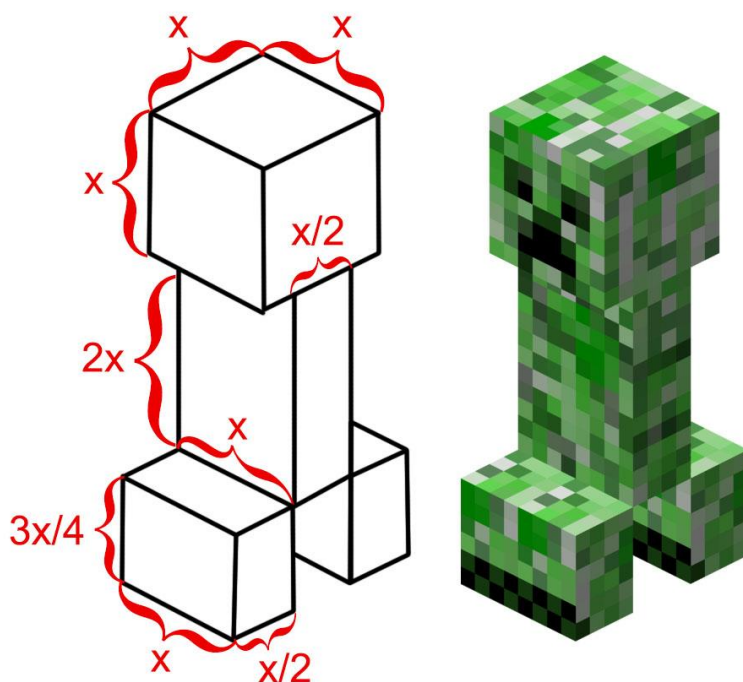
Примерен вход и изход: 1234 -> 4321, 9618 -> 8169

7. Напишете програма, която пресмята нужните разходи за закупуването на храна за костенурки. Храната се пазарува основно за костенурки, от зоомагазин, но понякога стопанинът им купува и за котките на съседката му. Една опаковка храна за костенурките е на цена 2.50 лв., а всяка останала, която не е за тях струва 4 лв.

Примерен вход и изход: 5 4 -> 28.50 lv., 0 4 -> 16 lv., 1 0 -> 2.50 lv.

8. Напишете програма, която пресмята обема на creeper от играта "Minecraft" по въведен от потребителя x . Знаем че главата на creeper е куб със страна x , тялото му е паралелепипед със страни x , $x/2$ и $2x$, а предните и задните му крака са със страни x , $x/2$ и $3x/4$.

Пояснение: разглеждаме предните му два крака като един паралелепипед и задните два също.



Примерен вход и изход: 3 -> *The creeper's volume is 74.25,*

4 -> *The creeper's volume is 176,*

10 -> *The creeper's volume is 2750*

9*. Да се провери, дали 2 числа са равни. Без да се използват аритметични оператори и оператори за сравнение!

Примерен вход и изход: 1 1 -> *true*, 1 8 -> *false*

Пояснение : Използвайте boolalpha