1. Napisati program koji od korisnika zahteva unos teksta, a zatim na ekran ispisuje svako slovo i razmak posebno u novom redu.
2. Napisati program koji broji (ispisuje na ekran) od 0 po 5 do 100 (0,5,10...95,100).
3. Napisati program koji broji (ispisuje na ekran) od n do 0 unazad (n,n-1,n-2...2,1,0). Parametar n unosi korisnik i mora biti veći od 0. Potrebno je uraditi potrebnu proveru ulaza.
4. Napisati program koji broji umesto korisnika. Korisnik zadaje odakle, dokle i korak kojim se broji (ispisuje na ekran): **Primer: za ulaz: 1, 10 i 2, ispis: 1,3,5,7,9.**
5. Napisati program koji ispisuje sumu prvih n brojeva. Vrednost n se zahtva od korisnika kao ulaz sa tastature. Problem je potrebno rešiti pomoću for petlje.
6. Napisati program koji od korisnika zahteva unos reči (ulaz sa tastature), a zatim proverava da li se u toj reči nalazi slovo ***a***: ako se nalazi, ispisati odgovarajuću poruku o tome; ako se ne nalazi, ispisati poruku o tome i zahtevati od korisnika ponovni unos reči.
7. Napisati program koji od korisnika zahteva unos reči (ulaz sa tastature), a zatim proverava da li je dužina (broj slova) reči veći od 5: ako jeste, ispisati peto slovo u reči, a ako nije ispisati prvo slovo u reči. Izvršiti proveru da li je korisnik uopšte uneo reč, ako nije zahtevati ponovo unos od korisnika.
8. Napisati program koji od korisnika zahteva unos reči (ulaz sa tastature), a zatim ispisuje reč unazad (npr. za “rec”, “***c e r“***). Takodje izvršiti proveru da li je korisnik uneo reč.
9. Napisati program koji od korisnika zahteva unos reči (ulaz sa tastature), a zatim kod koji reč na dve reči, “prvaPolovina” i “drugaPolovina”. U slučaju da je unea reč sa parnim brojem slova, dve novonastale reči treba da predstavljaju tačno polovinu originalne, a u slučaju neparnog broja slova jedna od dve reči treba da bude veća za jedno slovo. Izvršiti proveru ulaza, da li je reč unesena
10. Napisati program koji od korisnika zahteva unos reči (ulaz sa tastature), a zatim pronalazi i ispisuje indekse, pozicije na kojima se slovo a nalazi u reči.
11. Napisati program koji od korisnika zahteva unos reči, koje smešta u n-torku, sve dok korisnik ne unese ključnu reč “Kraj”, nakon čega program ispisuje n-torka na ekran