

Ariketa01

Idatzi erabiltzaileari zenbaki oso bat eskatu eta honen bikoitza eta hirukoitza kalkulatu eta erakusten duen algoritmoa.

Ariketa02

Idatzi klase bateko neska eta mutilen kopurua sartuta hauen portzentaia kalkulatzeko duen algoritmoa.

Ariketa03

Idatzi erabiltzaileari 3 zenbaki oso eskatu eta horien batezbestekoa kalkulatzeko duen algoritmoa.

Ariketa04

Idatzi 3 nota emanik (zenbaki osoa) eta jakinda lehenengo notak %30 balio duela, bigarrenak %20 eta hirugarrenak %50 batezbesteko nota kalkulatzeko duen algoritmoa.

Ariketa05

Idatzi tenperatura fahrenheit gradutan emanik (zenbaki hamartarra) tenperatura gradu zentigrauetan kalkulatzeko duen algoritmoa.

Ariketa06

Idatzi zilindro baten erradioa eta altuera emanda (zenbaki hamartarrak) zilindroaren azalera eta bolumena kalkulatzeko dituen algoritmoa.

Ariketa07

Idatzi triangelu zuzen baten bi katetoak emanda (zenbaki hamartarrak) triangeluaren hipotenusa kalkulatzeko duen algoritmoa.

Oharra: Erro karratu eragiketa adierazteko erabili *erro(zenbaki)* nomenklatura.

Ariketa08

Bilera batean parte hartzen duten pertsonen kopurua emanda (zenbaki osoa) eta kontutan hartuta denek agurtzen dutela eskua behin emanez, zenbat esku emate dauden kalkulatzeko duen algoritmoa idatzi. Pista: kopuru desberdinekin ariketa eskuz marraztu.