

## LAB 4

### Tablice

1. Napisz program, w którym zostanie utworzona 30-elementowa tablica liczb typu int. Za pomocą pętli zapisz w kolejnych komórkach liczby losowo wygenerowane z przedziału od 99-150. Wykonać kopię do nowej tablicy.
2. Stworzyć tablicę 7 x 7 liczb całkowitych, wypełnić ją losowymi wartościami, następnie wyznaczyć dla każdej kolumny minimum i maksimum, najmniejszy oraz największy element w tablicy, średnią arytmetyczną elementów tablicy, ilość elementów mniejszych oraz większych od średniej. Do nowej tablicy skopiować w odwrotnej kolejności zawartość tablicy tj. od ostatniego do pierwszego.
3. Napisz program, w którym zostanie utworzona 40 elementowa tablica typu boolean. Komórki o indeksie parzystym otrzymają wartość false, a o indeksie nieparzystym true.
4. Stwórz macierz 15x15 pełniącą funkcję tabliczki mnożenia. Następnie macierz 1x15 która będzie zawierała wartość średnią z poszczególnych kolumn.
5. Dla tablicy 40 elementowej komórkom o indeksach:  
0-10 przypisz wartość od 1-5 losowo,  
11-20 przypisz wartość od 6-10 losowo,  
21-30 przypisz wartość od 11-55 losowo,  
31-40 przypisz wartość od 60-75 losowo,
6. Utwórz macierz typu znakowego – char, w kolejnych komórkach zapisz litery alfabetu. Podaj długość tablicy.