

1. Napisz program, który pobierze od użytkownika rok, a następnie wyświetli czy rok jest przestępny, czy nie.
2. Napisać program realizujący funkcje prostego kalkulatora, pozwalającego na wykonywanie operacji dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia na dwóch liczbach rzeczywistych. Program ma identyfikować sytuację wprowadzenia błędnego symbolu działania oraz próbę dzielenia przez zero. Zastosować instrukcję switch do wykonania odpowiedniego działania w zależności od wprowadzonego symbolu operacji. Scenariusz działania programu:
 - a. Program wyświetla informację o swoim przeznaczeniu.
 - b. Wczytuje pierwszą liczbę.
 - c. Wczytuje symbol operacji arytmetycznej: +, -, *, /. (Jak nie wyjdzie na symbolu to na numerku przypisanym do działania)
 - d. Wczytuje drugą liczbę.
 - e. Wyświetla wynik lub - w razie konieczności - informację o niemożności wykonania działania.
3. Napisz program, który w 10 – elementowej tablicy jednowymiarowej o nazwie „dane” umieszcza liczby od 0 do 9.
4. Napisz program, który w 10 – elementowej tablicy jednowymiarowej o nazwie „dane” umieszcza liczby od 9 do 0.
5. Napisz program „Seria Liczba”, który wypełnia tablicę kolejnymi liczbami z danego zakresu, a następnie wypisuje każdy z elementów tablicy.
6. Napisz program „Średnia”, który wczyta od użytkownika ilość liczb jakie chce podać, następnie wpisze wszystkie te liczby do tablicy i wyliczy średnią arytmetyczną tych liczb.
7. Napisz program „Minmax”, który wyświetli największą, najmniejszą i środkową wartość zestawu liczb zapisanych w tablicy. Jeżeli tablica jest parzysta, wyświetli średnią wartość dwóch środkowych.
8. Napisz program, który wypełnia tablicę 100 elementową losowymi liczbami z zakresu od 1 do 20, a następnie prosi użytkownika o podanie liczby, po czym sprawdza czy liczba wystąpi w tablicy i ile razy.
9. Napisz program, który za pomocą pętli for sumuje liczby **parzyste** od 1 do 100.
10. Napisz program, który za pomocą pętli do - while sumuje liczby **parzyste** od 1 do 100.
11. Napisz program, który za pomocą pętli while sumuje liczby **parzyste** od 1 do 100.
12. Napisz program, który sprawdza dla trzech boków trójkąta a, b i c wprowadzonych z klawiatury, czy tworzą one trójkąt prostokątny. (Zakładamy, że $a > 0$, $b > 0$, $c > 0$).
13. Napisz program, który oblicza pierwiastki równania kwadratowego $ax^2 + bx + c = 0$ z wykorzystaniem instrukcji warunkowej if, gdzie zmienne a, b i c to liczby rzeczywiste wprowadzone z klawiatury. Dla zmiennych a, b, c, x1, x2 należy przyjąć format wyświetlania ich z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku.
14. Napisz program, który oblicza pierwiastki równania kwadratowego $ax^2 + bx + c = 0$ z wykorzystaniem instrukcji wyboru switch, gdzie zmienne a, b i c to liczby rzeczywiste wprowadzone z klawiatury. Dla zmiennych a, b, c, x1, x2 należy przyjąć format wyświetlania ich z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku.