

Úkol 1 - AP

Mějme pole, ve kterém jsou uložena celá čísla.

Vytvořte proměnnou, do které uložíte aritmetický průměr ze všech prvků pole a vypište jej do konzole.

Úkol 2 – Shopping list

Připravte si možnost čtení vstupů od uživatele.

Uživatel bude zadávat číselné hodnoty (předpokládejte, že jen ty) do konzole, která slouží jako ceny pro nákupní seznam. Proces zadávání hodnot ukončí zadáním hodnoty -1.

Do konzole vypište celkovou částku, kterou uživatel musí zaplatit. Dále vypište, kolik položek v seznamu bylo.

Úkol 3 - Interval

Mějme pole, ve kterém jsou uložena čísla (i reálná).

Uživatel zadá dvě hodnoty – dolní a horní mez intervalu.

Do konzole vypište jen ty prvky, které leží v intervalu.

(Pokud si neumíte, poradit se čtením od uživatele, předpokládejte interval 0-255)