**Zadania z instrukcji wyboru**

1. Napisz program, który wczyta od użytkownika numer dnia w tygodniu i na jego podstawie napisze jak ten dzień się nazywa.
2. Rozbuduj program poprzedni w taki sposób że jeżeli użytkownik poda błędny numer program wypisze stosowny komunikat i jeszcze raz poprosi o numer dnia w tygodniu.
3. Napisz program, który wczyta od użytkownika numer miesiąca i na jego podstawie napisze ile miesiąc ma dni.
4. Rozbuduj poprzedni program w taki sposób, że w przypadku, gdy użytkownik poda numer 2 program zapyta o rok. Jeżeli rok jest przestępny napisze 29 dni a gdy nie 28 dni. Rok jest przestępny, gdy dzieli się przez 4 i nie dzieli się przez 100 lub dzieli się przez 400.
5. Napisz program, który będzie prostym kalkulatorem. Będzie prosił o pierwszą liczbę, następnie znak działania i na końcu o drugą liczbę. W zależności jaki będzie znak działania ma podać poprawny wynik, po wykonaniu jednego zadanie ma zadawać pytanie czy chcemy liczyć jeszcze raz, jeśli naciśniemy literkę t ma powtórzyć, jeśli n ma zakończyć program. Działania do wykonania to: +, -,\* , /, %, ^(potęgowanie).
6. Napisz program, który na podstawie wczytanego od użytkownika numeru miesiąca napisze do jakiej pory roku należy dany miesiąc:

|  |  |
| --- | --- |
| * + Wiosna – marzec, kwiecień, maj | * + Lato – czerwiec, lipiec, sierpień |
| * + Jesień – wrzesień, październik, listopad | * + Zima – grudzień, styczeń, luty |

1. Rozbuduj poprzedni program, tak aby pobierał jeszcze numer dnia w miesiącu i na podstawie tych informacji podawał informację jaka jest pora roku:

|  |  |
| --- | --- |
| * Wiosna: 21 marca - 21 czerwca | * Lato: 22 czerwca - 22 września |
| * Jesień: 23 września - 21 grudnia | * Zima: 22 grudnia - 20 marca |

1. Napisz program, który wyświetli na ekranie menu i na podstawie wybranej opcji obliczy pole i obwód figury, która w tej opcji jest wymieniona na podstawie pobranych wcześniej danych niezbędnych do obliczeń. Figury to: kwadrat, prostokąt, równoległobok, romb, trójkąt, koło.

**Zadania z instrukcji wyboru**

1. Napisz program, który wczyta od użytkownika numer dnia w tygodniu i na jego podstawie napisze jak ten dzień się nazywa.
2. Rozbuduj program poprzedni w taki sposób że jeżeli użytkownik poda błędny numer program wypisze stosowny komunikat i jeszcze raz poprosi o numer dnia w tygodniu.
3. Napisz program, który wczyta od użytkownika numer miesiąca i na jego podstawie napisze ile miesiąc ma dni.
4. Rozbuduj poprzedni program w taki sposób, że w przypadku, gdy użytkownik poda numer 2 program zapyta o rok. Jeżeli rok jest przestępny napisze 29 dni a gdy nie 28 dni. Rok jest przestępny, gdy dzieli się przez 4 i nie dzieli się przez 100 lub dzieli się przez 400.
5. Napisz program, który będzie prostym kalkulatorem. Będzie prosił o pierwszą liczbę, następnie znak działania i na końcu o drugą liczbę. W zależności jaki będzie znak działania ma podać poprawny wynik, po wykonaniu jednego zadanie ma zadawać pytanie czy chcemy liczyć jeszcze raz, jeśli naciśniemy literkę t ma powtórzyć, jeśli n ma zakończyć program. Działania do wykonania to: +, -,\* , /, %, ^(potęgowanie).
6. Napisz program, który na podstawie wczytanego od użytkownika numeru miesiąca napisze do jakiej pory roku należy dany miesiąc:

|  |  |
| --- | --- |
| * + Wiosna – marzec, kwiecień, maj | * + Lato – czerwiec, lipiec, sierpień |
| * + Jesień – wrzesień, październik, listopad | * + Zima – grudzień, styczeń, luty |

1. Rozbuduj poprzedni program, tak aby pobierał jeszcze numer dnia w miesiącu i na podstawie tych informacji podawał informację jaka jest pora roku:

|  |  |
| --- | --- |
| * Wiosna: 21 marca - 21 czerwca | * Lato: 22 czerwca - 22 września |
| * Jesień: 23 września - 21 grudnia | * Zima: 22 grudnia - 20 marca |

1. Napisz program, który wyświetli na ekranie menu i na podstawie wybranej opcji obliczy pole i obwód figury, która w tej opcji jest wymieniona na podstawie pobranych wcześniej danych niezbędnych do obliczeń. Figury to: kwadrat, prostokąt, równoległobok, romb, trójkąt, koło.