



1) Na podstawie podanego schematu blokowego napisz program wyprowadzający na ekran prostokąt o bokach n (szerokość), m (wysokość) narysowany za pomocą znaków „*”. Wnętrze prostokąta powinno być wypełnione znakami „#”. Przetestuj program.

2) Zmodyfikuj powyższy program tak, aby użytkownik mógł wprowadzić nie tylko szerokość i wysokość, ale również znaki używane do narysowania granic i wnętrza prostokąta. Przetestuj program.