

Wariant 11.

1. Napisać program, rozwiązujący równanie:

$$2*a*x^2+b*x+4=0$$

(współczynniki a i b są podawane przez użytkownika z klawiatury, wyświetlane są pierwiastki lub komunikat o braku rozwiązań).

2. Wczytać z klawiatury elementy do dwóch tablic 5-elementowych. Zamienić elementy dwóch tablic miejscami i wyświetlić na ekranie zawartości nowych tablic.

3. Wyświetlić napis: „Podaj liczbę większą niż 3” Wczytać z klawiatury liczbę całkowitą do zmiennej n i wyświetlić na ekranie iloczyn  $4*5*\dots*n*(n+1)$ , jeśli  $n \geq 4$ .

Jeżeli  $n < 4$ , wyświetlić „Zła liczba!”

4. Wczytać z klawiatury elementy do tablicy 10-elementowej. Policzyc sumę dodatnich oraz sumę ujemnych elementów tablicy i wyświetlić obie sumy na ekranie.