

# Oinarrizko ariketak

## 1 Ibilgailuaren kontsumoa

---

Erabiltzaileari bere motorrak bidai batean eginiko distantzia eta tarte hori egiteko kontsumitu dituen gasolina litroak eskatzen dizkion programa bat idatzi. Ondoren zure programak kilometro bakoitzeko kontsumitu dituen gasolina litroak erakutsi beharko du.

*Exekuzio adibidea:*

**Eginiko kilometroak:** 260

**Gastatutako gasolina litroak:** 12,5

**Gasolina/km:** 20,8

## 2 %15 kendu

---

Erabiltzaileari zenbaki bat eskatzen dion eta %15a kentzen dion programa bat idatzi. Guztia aldagai bakarrean gorde beharko duzu eta ondoren pantailatik emaitza erakutsi.

*Exekuzio adibidea:*

**Sartu ezazu zenbaki bat:** 260

**%15a kenduta, emaitza:** 221

## 3 Testuekin lanean

---

Erabiltzaileari testu bat sartzea eskatuko dion eta testu horren lehenengo hizkia pantailan erakutsiko duen programa bat sortu. Horren ostean, erabiltzaileari sartutako testuaren letra kopuruaren berdina edo txikiagoa den zenbaki positibo bat sartzea eskatuko diogu.

Adibidez, erabiltzaileak "KAIXO" hitza sartu badu 1 eta 5 arteko zenbaki bat sartu beharko du. Zenbaki hori erabilita, pantailan hasierako testuan posizio horretan dagoen hizkia erakutsi beharko dugu.

*Exekuzio adibidea:*

**Sartu ezazu testu bat:** Abestu nahi dutenek beti aurkituko dute abestiren bat

**Testuaren lehenengo karakterea:** A

**Sartu 53 baino zenbaki positibo txikiago bat:** 8

**Posizio horretan dagoen karakterea:** n

## 4 Bikoitia?

---

Sortu erabiltzaileari zenbaki oso bat eskatuko dion programa bat, behin zenbaki hori jasotzean zure programak bikoitia bada egia itzuli beharko du eta bakoitia bada gezurra.

*Exekuzio adibidea:*

**Sartu ezazu zenbaki oso bat:** 260

**Bikoitia da?:** TRUE