



IT Learning &
Outsourcing Center

Домашна Работа

- Моля, прочетете отново лекцията преди да започнете да решавате домашното.
- Прегледайте примерите преди да започнете с домашното.
- За да се справите успешно с домашното, е необходимо да можете да отговорите успешно на въпросите в края на лекцията

Задача 1: Да се изведат на екрана числата от 1 до 100.

Задача 2: Да се изведат на екрана числата от 10 до 1 в обратен ред.

```
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
```

Задача 3: Да се въведат от потребителя 2 числа. И да се изведат на екрана всички числа от по-малкото до по-голямото

```
Please enter first number:12
Please enter second number:15
Result: 12 13 14 15
```

Задача 4: Да се прочете число от екрана(конзолата) и да се изведе сборът на всички числа между 1 и въведеното число.

```
Enter a number:7
Result 28
```

Задача 5: Започвайки от 3, да се изведат на екрана първите n числа, които се делят на 3. Числата да са разделени със запетая.

Enter n:
22
3,6,9,12,15,18,21

Задача 6: Накарайте потребителя да въведе 15 числа от клавиатурата. След това изведете най-голямото и най-малкото от тях.

Задача 7: Напишете игра “Познай числото”:

- Нека програмата генерира на случаен принцип едно число между 1 и 20 (вижте кода в края за генериране на случайни числа).
- След това нека попита потребителя да познае генерираното число.
- Потребителят въвежда числото, което мисли, че е генерирала програмата.
- Ако въведеното число е това, което е генерирано (т.е. потребителят е познал), то нека програмата да изпише “You Win” и да приключи с изпълнението си.
- Ако въведеното число е по-малко от генерираното, то нека да изпише, че търсеното число е по-голямо, и да предложи на потребителя да опита пак с друго число.
- Ако въведеното число е по-голямо от генерираното, то нека да изпише, че търсеното число е по-малко, и да предложи на потребителя да опита пак с друго число.
- Потребителят има 3 опита да познае числото - ако не успее след трите опита да го познае, то нека програмата да изпише “Game Over” и да приключи с изпълнението си.

Генериране на случайно число:

```
Random randomGenerator = new Random();  
int number = randomGenerator.nextInt(20) + 1;
```

В началото на програмата трябва да добавите:

```
import java.util.Random;
```