

Laboratorium nr 2

1. Napisać program, który wypełni 100 elementową tablicę losowymi wartościami, wypisze ich sumę, minimalną wartość i maksymalną wartość.
2. Wczytaj od użytkownika 10 liczb do tablicy, a następnie odwróć ich kolejność w tablicy
3. Stworzyć program, który wypisze na ekranie konsoli tabliczkę mnożenia tabliczkę mnożenia do 10.
4. Zmodyfikować program nr 7 z platformy tak aby zamiast tablicy wypełniane i wypisywane były macierze (tablice dwuwymiarowe) o rozmiarze 5 na 5.
5. Zaimplementuj algorytm Sita Eratostenesa dla liczb mniejszych od 100. Algorytm ten służy do znajdowania liczb pierwszych. Użyj modułu Math. Wynik zapisz do pliku tekstowego.