## Interakcja z konsolą

# Zad 1. Tytuł: Wypisz na konsolę. Treść: Wypisz dowolny ciąg znaków na konsolę. Mogą to być na przykład twoje inicjały lub napis "Witaj świecie!". Zad 2. Tytuł: Zamiana kolejśności. Treść: Dla pobranych od użytkownika liczb, wypisza najpierw pierwszą, a następnie drugą. Dane wejściowe: Dwie liczby. Dane wyjściowe: Dwie liczby. Przykład: Dla pobranych liczb -7 oraz 4, najpierw powinna zostać zwrócona 4, a potem -7. Zad 3. Tytuł: Narysuj kształt. Treść: Wypisz ciągi znaków na konsolę. Pamiętaj o spacjach i przejściach do nowej linii. a) Kwadrat. Przykład: XX XX b) Trójkąt. Przykład: 1 22 333

c) Romb z jedynek.

#### Zad 4.

Tytuł: Operacje arytmetyczne.

Treść: Wypisz wynik podstawowych operacji arytmetycznych dla dwoch liczb pobranych od uzytkownika.

- a) Suma.
- b) Róznica pierwszej i drugiej.
- c) lloczyn.
- d) Iloraz pierwszej przez drugą.
- e) Reszta z dzielenia pierwszej przez drugą.
- f) Pierwsza podniesiona do potęgi równej drugiej liczbie.

Dane wejściowe: Dwie liczby.

Dane wyjściowe: Liczba.

Przykład:

Dla pobranych liczb 9 oraz 1, w pierwszym podpunkcie powinna zostać zwrócona liczba 10.

## Zad 5.

Tytuł: Wartość funkcji w punkcie.

Treść:

- a) Otrzymujesz współrzędną x. Wyznacz wartość funkcji y = 3x + 10 w zadanym punkcie.
- b) Pobierz współczynniki a, b oraz punkt x. Wyznacz wartość funkcji y = ax + b w zadanym punkcie.
- c) Otrzymujesz współrzędną x. Wyznacz wartość funkcji y = x^3 + 2x^2 20 w zadanym punkcie.
- d) Pobierz współczynniki a, b, c, d, m, n oraz punkt x. Wyznacz wartość funkcji y = a\*x^m + b\*x^n + c a w zadanym punkcie.
- e) Otrzymujesz współrzędną x. Wyznacz wartość funkcji  $y = \sin 3x \cos 2x + e^x^2 + \log(x^3+2x^2-x-3)$  w zadanym punkcie.

Dane wejściowe: Jedna lub więcej liczb (w zależności od podpunktu).

Dane wyjściowe: Liczba.

Przykład:

Dla pobranej liczby 3, w pierwszym podpunkcie powinna zostać zwrócona liczba 19.

### Zad 6.

Tytuł: Zamiana jednostek.

#### Treść:

- a) Pobierz wielkość w kilogramach i wypisz ilu gramom odpowiada.
- b) Pobierz wielkość w calach i wypisz ilu centymetrom odpowiada.
- c) Pobierz liczbę sekund i przelicz na godziny.
- d) Pobierz liczbę w euro i wypisz ilu złotówkom odpowiada.
- e) Pobierz miarę kąta w stopniach i wypisz ilu radianom odpowiada.
- f) Pobierz temperaturę w stopniach Farenheita i wypisz ilu stopniom Celsjusza oraz ilu stopniom Kelwina odpowiada.

Dane wejściowe: Liczba.

Dane wyjściowe: Liczba.

Przykład:

Dla pobranej liczby 2, w pierwszym podpunkcie powinna zostać zwrócona liczba 2000.

#### Zad 7.

Tytuł: Pola figur i objętości brył.

#### Treść:

- a) Pobierz długości podstawy i wysokości trójkata i wypisz pole.
- b) Pobierz długości boków prostokąta i wypisz pole.
- c) Pobierz długości przekątnych rombu i wypisz pole.
- d) Pobierz promień kuli i wypisz objętość.
- e) Pobierz promień podstawy i wysokość stożka i wypisz objętość.
- f) Pobierz długość, szerokość i wysokość graniastosłupa i wypisz objętość.

Jednostki są dowolne.

Dane wejściowe: Jedna lub więcej liczb (w zależności od podpunktu).

Dane wyjściowe: Liczba.

Р	rzy	kła	d	

Dla pobranej liczby 2, w czwartym podpunkcie powinna zostać zwrócona liczba 8.

## Zad 8.

Tytuł: Cena podłogi.

Treść: Otrzymujesz cenę oraz wymiary pojedynczej płytki. Oblicz ile będzie wynosiła cena za podłogę o podanych wymiarach. Podłoga jest prostokątem, a płytka kwadratem.

Jednostki są umowne.

Dane wejściowe: Cztery liczby.

Dane wyjściowe: Liczba.

Dla pobranych liczb 2 (cena płytki), 3x3 (wymiary płytki) oraz 20x40 (wymiary podłogi), powinna zostać wzrócona liczba 196.

#### Zad 9.

Tytuł: Kalkulator kredytowy.

Treść: Otrzymujesz roczną stopę procentową, liczbę lat na spłacenie kredytu oraz wysokość udzielonego kredytu. Oblicz miesiączną ratę oraz całkowity koszt kredytu.

Waluta jest umowna.

Dane wejściowe: Trzy liczby.

Dane wyjściowe: Dwie liczby.

Dla pobranych liczb 3.5 (stopa procentowa), 8 (liczba lat) oraz 12000 (wysokość kredytu), powinny zostać zwrócone 143.5 (miesięczna rata) oraz 13776 (koszt kredytu).

. . .

Zbiór będzie na bieżąco uzupełniany i poprawiany.

- - -