

## Övningar Loopar

1. Skapa ett program som skriver ut talen 0-10 på skärmen. Lös detta med en for-loop.
2. Skapa ett program där användaren får mata in två tal. Låt sedan programmet skriva ut alla tal som finns mellan dessa två tal på skärmen. Lös detta med en for-loop.
3. Skapa ett program där användaren
  - a. Får mata in två tal.
  - b. Skriv sedan till skärmen summan av de två talen.
  - c. Skriv sedan en fråga- Vill du fortsätta(J/N)?.
  - d. Svarar användaren J återupprepas punkt a-c e. Svarar användaren N avbryts programmet
4. Be användaren mata in ett tal. Spara värdet i en variabel. Upprepa detta 10 gånger. För varje gång lägg till det inmatade värdet till variabelns värde. När det är klart skriv ut- Summan av det du matat in är: summan.
5. Skapa ett program där användaren får mata in ett tal. Låt sedan programmet skriva ut alla siffror som är mindre än det inmatade talet men större än 0. Lös detta med en loop.
6. Skapa ett program där användaren skriver in ett tal. a. Skriv mata in ett tal på skärmen b. Om det är högre än 10 får användaren ett meddelande som säger-Värdet är för högt . Visa meddelandet- Mata in ett tal på skärmen. c. Om det är under 10 får användaren ett meddelande som säger-Värdet är för lågt . Visa meddelandet- Mata in ett tal på skärmen. d. När användaren matar in 10 avbryts programmet och användaren får meddelandet – Du matade in rätt tal.
7. Skapa ett program som skriver ut alla udda tal under 100. Ett tips är att använda operatörn % (modulus) . Detta räknar ut resten efter att två tal divideras tex 5 % 2 blir 1.
8. Skapa ett program där användaren får mata in ett tal.
  - a. Låt sedan programmet kontrollera om värdet är mindre än 30.
  - b. Kontrollera att användaren matar in ett giltigt tal och inte andra tecken. Ett tips är att använda int.TryParse metoden. Om det inte är ett tal meddela användaren –Du har matat in ett ogiltigt tal
  - c. Är det större än 30 skriv ett meddelande- Du har matat in ett felaktigt tal d. Annars skriva ut alla siffror som är större än det inmatade talet men mindre eller lika med än 30. Lös detta med en for-loop.
9. Skapa ett program där användaren skall mata in kontaktuppgifter. Ta emot alla värden i variabler
  - a. Be användaren mata in sitt namn, gatuadress, postnummer och postort.
  - b. Kontrollera att alla uppgifter är ifyllda. Är dom det skall ett meddelande visas för användaren som säger- Alla uppgifter ifyllda. Programmet avslutas sedan.

c. Om inte alla uppgifter är ifyllda skall man börja om med steg a-d. Kontrollera för varje värde om just det värdet är ifyllt. Programmet skall inte be användaren mata in ett värde som redan är inmatat.

10. Skapa ett program där användaren skall logga in . Ta emot inmatade värden i variabler.
  - a. Skapa en konstant som innehåller användarnamn. Sätt värdet på den till abc123
  - b. Skapa en konstant som innehåller lösenord. Sätt värdet på den till password
  - c. Skriv ett meddelande till användaren och be denne att ange användarnamn
  - d. Skriv ett meddelande till användaren och be denne att ange lösenord
  - e. Om användaren anger ett riktigt användarnamn och lösenord, visa ett meddelande som säger- Du är inloggad. Avsluta programmet.
  - f. Om användaren anger felaktiga uppgifter , skriv ett meddelande på skärmen och tala om vad som var felaktigt. Fråga om användaren vill försöka igen(J/N). Om svaret är J skall inloggningen återupprepas