

## تمارين برمجية

- 1- لعبة تقوم بتوليد عشرة ارقام صحيحة ثم تطلب من المستخدم ترتيب الارقام تصاعدياً ويظهر له هل كان الترتيب صح ام خطأ.
- 2- لعبة حجرة ورقة مقص على ان تكون بين المستخدم والحاسوب ثم بعد ظهور من الفائز هل المستخدم او الحاسوب يكون فيه خيار لاعادة اللعبة او اغلاقها.
- 3- برنامج يطلب من المستخدم ادخال عشرة ارقام في مصفوفة ثم يظهر اكثر رقم تكرر في المصفوفة.
- 4- برنامج يطلب من المستخدم ادخل عشرة ارقام في مصفوفة ثم يظهر اصغر واكبر رقم في المصفوفة.
- 5- برنامج يطلب من المستخدم ادخال رقم ثم يقوم بجمع اول عدد واخر عدد من الرقم المدخل.
- 6- قم بكتابة برنامج يطبع الشكل التالي



- 7- قم بكتابة برنامج يطبع الشكل التالي



- 8- قم بكتابة برنامج يطبع الشكل التالي

0	1	2	3	4	5	6	7
1	0	1	2	3	4	5	6
2	1	0	1	2	3	4	5
3	2	1	0	1	2	3	4
4	3	2	1	0	1	2	3
5	4	3	2	1	0	1	2
6	5	4	3	2	1	0	1
7	6	5	4	3	2	1	0