

Podstawy programowania

3. Tablice

- Ćw. 3.1** Użytkownik podaje 5 liczb całkowitych. Program zapisuje je w tablicy i wyświetla na ekranie w odwrotnej kolejności.
- Ćw. 3.2** Użytkownik podaje liczbę naturalną $1 \leq n \leq 10$. Program prosi o podanie n liczb rzeczywistych, zapisuje je w tablicy, a następnie oblicza i wyświetla sumę tych liczb.
- Ćw. 3.3** Program losuje 50 liczb całkowitych z przedziału $[1, 1000]$ i zapisuje je w tablicy. Program znajduje największą z tych liczb.
- Ćw. 3.4** Program losuje 100 liczb rzeczywistych z przedziału $[0, 1]$ i zapisuje je w tablicy. Program znajduje indeks najmniejszej z tych liczb.
- Ćw. 3.5** Program obliczający sumę wszystkich elementów tablicy kwadratowej leżących nad główną przekątną.
- Ćw. 3.6** Program sortujący tablicę liczb rzeczywistych (generowanych losowo lub podawanych przez użytkownika) za pomocą algorytmu sortowania bąbelkowego lub sortowania przez selekcję.
- Ćw. 3.7** Program wyznaczający wszystkie liczby pierwsze z przedziału $[2, n]$.
- Ćw. 3.8** Program symulujący grę w Lotto. Użytkownik wprowadza 6 różnych liczb naturalnych z zakresu 1–49. Następnie program losuje 6 **różnych** liczb naturalnych (również z zakresu 1–49). Program wyświetla na ekranie obie szóstki liczb, oraz liczbę trafień.