

Podstawy programowania

1. Schematy blokowe

Ćw. 1.1 Zapisz w postaci schematów blokowych algorytmy rozwiązujące poniższe problemy.

- a) Obliczanie maksimum dwóch liczb.
- b) Obliczanie minimum trzech liczb.
- c) Rozwiązywanie równania kwadratowego.
- d) Sprawdzanie czy rok jest przestępny.
- e) Algorytm Euklidesa.
- f) Obliczanie silni.
- g) Sprawdzanie czy liczba naturalna jest liczbą pierwszą.
- h) Potęgowanie liczb naturalnych.
- i) Obliczanie sumy ciągu liczb.
- j) Wyszukiwanie największego elementu na liście.
- k) Sprawdzanie czy element jest na liście.
- l) Obliczanie średniej geometrycznej elementów z listy.
- m) Sprawdzanie ile elementów z listy spełnia zadany warunek.
- n) Wypisywanie elementów z listy spełniających zadany warunek.
- o) Obliczanie sumy cyfr podanej liczby.
- p) Sprawdzanie czy dana liczba jest palindromem.
- q) Zamiana liczby z postaci dwójkowej na dziesiętną.
- r) Zamiana liczby z postaci dziesiętnej na dwójkową.
- s) Zamiana liczby z systemu o podstawie n na system o podstawie m .