

Zadania nr 1 z C++ (if)

1. Napisz program, który wczyta dwie liczby (np.: a i b), a następnie wyświetli komunikat, która liczba jest większa. Jeśli obie liczby będą sobie równe, to program też powinien zareagować w odpowiedni sposób.
2. Napisz program, który wczyta trzy liczby (np.: x,y,z) i odpowie na pytanie, która z podanych liczb jest największa. Zakładamy, że trzy podane liczby są różne od siebie. Jeśli przynajmniej dwie liczby będą takie same, to program wyświetli komunikat „Nie można sprawdzić, która liczba jest największa.”
3. Napisz program, który wczyta liczbę a i na jej podstawie obliczy pole kwadratu. Po obliczeniu pola kwadratu program poprosi o liczby a i b i obliczy pole prostokąta. Następnie poprosi o podanie liczb a i h i obliczy pole trójkąta. Potem obliczy na podstawie podanych liczb (zastanów się jakich) pole trapezu. Na koniec program obliczy pole koła. (podpowiedź: w przypadku pola koła zadeklaruj zmienne rzeczywiste – zmiennoprzecinkowe – wykorzystaj do tego typ *float*).

Zakładamy we wszystkich przykładach, że użytkownik poda liczby dodatnie, jeśli tak nie będzie, to program powinien zareagować odpowiednim komunikatem.

4. Jesteś organizatorem wyborów mis. Program poprosi po podanie danych takich jak wiek i płeć. W konkursie mogą brać udział tylko pełnoletnie kobiety. W zależności od podanych danych wyświetli komunikat, np.:
 1. Tylko kobiety mogą brać udział w konkursie.
 2. Jesteś kobietą, ale nie masz 18 lat.
 3. Możesz wziąć udział w konkursie ponieważ jesteś pełnoletnia i jesteś kobietą.

We wszystkich programach wykorzystaj instrukcję warunkową *if*. Czasami warunki mogą (**powinny**) być złożone, tj. składać się z więcej niż jednego warunku. W czwartym zadaniu zastosuj instrukcję zagnieżdżoną, to znaczy użyj instrukcji *if* wewnątrz nadrzędnej instrukcji *if*.

Swoje programy, pliki z rozszerzeniem **cpp** wyślij na email: belfer.zse@gmail.com

W treści listu nie zapomnij się przedstawić i napisać do której klasy i grupy chodzisz. :)

Uwaga:

We wszystkich programach wykorzystaj komentarze, by poinformować, co robi program oraz do czego służą zadeklarowane zmienne, tudzież jakie są wykonywane obliczenia.

W komentarzu podaj również swoje imię, nazwisko i klasę.

Przed wysłaniem pliki main.cpp zmień w nazwie na z1, z2, z3, z4.