Практика

1. Створіть перечислення Vehicle (транспортний засіб), яке має константи: Truck (грузовик), Jeep (Джип), Tank (Танк). Створіть змінну цього перечислення. Задайте їй значення одного із констант.
2. Створіть перечислення Light (лампа), яка має константи OFF (виключена), ON (включена). Створіть змінну цього перечислення. Спочатку лампа виключена. Спитайте в користувача чи треба включити світло. Якщо він введе число 1, то «включіть» лампу. Якщо 0 – виключте. Після цього в switch проаналізуйте «стан» лампи і якщо вона включена, виведіть «Світло включене», інакше «виключене».
3. З клавіатури вводиться оцінка (від 1 до 5). Проаналізуйте значення користувача в switch і в залежності від значення виведіть «Жахливо», «Погано», «Задовільно», «Добре», «Прекрасно».
4. З клавіатури вводиться номер місяці (від 1 до 12). Виведіть на екран назву місяці завдяки switch.
5. Написати простий калькулятор. Користувач вводить 2 числа. Потім він в змінну char вводить операцію, яку хоче провести над ними. Якщо «+» додати два числа, якщо «-» - відняти і так само з множенням і діленням. Результат операції запишіть в змінну result і саме її виводьте на екран. Врахуйте помилку з діленням на 0.
6. Напишіть програму «Хто хоче стати міліонером?». Реалізація наступна: є змінна char answer (вибір відповіді користувача), є змінна int balance, яка спочатку рівна 0. Задається перше питання. Є 4 варіанта відповіді. Користувач вводить один із них. Наприклад ось таке питання:

Скільки буде 2 + 2? Варіанти: a – 2, b – 4, c – 6, d – 8. Аналізуйте його відповідь в switch. В правильній відповіді задавайте наступне питання, знову його аналізуйте і так 4 раза. З кожним правильним питанням до балансу додається певна сума (завдяки оператору +=). Тобто це має бути світч в світчі в світчі і так далі. Бажано 3 питання зробіть, не більше, бо тоді буде важко читати код. Якщо користувач вводить неправильну відповідь – баланс обнуляється. Якщо користувач відповів на всі питання – виводиться баланс і вітання.