

Wprowadzenie do algorytmiki

Zadanie 1

Napisać schemat algorytmu, w którym użytkownik podaje 3 liczby, oznaczające długości boków, a następnie jeżeli dane są poprawne:

- ustawiona zostanie wartość zmiennej `czy_trojkat` na 1, jeżeli z podanych liczb można zbudować trójkąt, a w przeciwnym wypadku 0; wyświetlony zostanie użytkownikowi odpowiedni komunikat odpowiadający wartości zmiennej `czy_trojkat`;
- jeżeli z podanych liczb da się zbudować trójkąt, zostanie obliczony jego obwód i pole powierzchni oraz określony będzie typ tego trójkąta: ostrokątny, prostokątny, rozwartokątny.

Zadanie 2

Napisać schemat algorytmu, w którym użytkownik podaje 3 liczby, a następnie wyświetlone zostaną te liczby w kolejności niemalejącej.

Zadanie 3

Napisać schemat algorytmu, w którym użytkownik podaje 3 liczby: a_1 , a_2 i a_3 , a następnie ustawione one zostaną w kolejności niemalejącej, czyli $a_1 \leq a_2 \leq a_3$ i wyświetlone zostaną użytkownikowi.

Zadanie 4

Napisać schemat algorytmu, w którym pobrane zostaną od użytkownika 3 liczby: a_1 , a_2 i a_3 , a następnie umieszczona będzie w zmiennej `min` najmniejsza z podanych wartości, a w zmiennej `max` największa. Następnie wyświetlone zostaną wyznaczone wartości wraz z odpowiednim opisem.