1. Zaprojektuj pętlę for, która będzie wypisywała liczby od 1 do 10. W chwili kiedy pętla trafi na liczbę 6 wypisze komunikat "Twoja szczęśliwa 6!
2. Wyświetl na ekranie wszystkie liczby pomiędzy 1 a 1 000 podzielne przez 3
3. Utwórz 2 zmienne podstawa i wykładnik, a następnie przypisz im dowolne liczby całkowite. Napisz skrypt, który obliczy potęgę. Zadbaj o obsługę przypadku kiedy wykładnik jest równy 0.
4. Zaprojektuj algorytm obliczania silni np. 5! = 1 \* 2 \* 3 \* 4 \* 5
5. Napisz program, który przekształci dowolną liczbę na interpretację tekstową (zamieniamy cyfry na słowa) np.: dla: 5214 pięć dwa jeden cztery
6. Zaprojektuj program, który będzie losował liczby (1-10) pytał użytkownika jaki jest wynik mnożenia np.: Ile to jest: 2 \* 2 ? Ile to jest: 9 \* 4 ? Ile to jest: 3 \* 9 ? ... Pytań powinno być 10. Przy każdej odpowiedzi powinna być informacja czy udzielona odpowiedź jest poprawna czy błędna.
7. Zaprojektuj algorytm, który wygeneruje tabliczkę mnożenia w układzie 10 x 10

**Pętla for**

**for** (inicjacja zmiennych; wyrażenie testujące ; zmiana wartości zmiennej)

{  
... blok kodu wykonywany w pętli ...  
}

**Pętla while**

**while** (warunek) {  
... tutaj znajduje się blok kodu wykonywany w pętli ...  
}

**Pętla do…while**

**do** {  
... tutaj znajduje się blok kodu wykonywany w pętli ...  
} **while** (warunek)

**Uwaga !!! pętla do…while zawsze wykona się przynajmniej jeden raz!!!!**