

1. Suprogramuokite programinę įrangą kavos aparatui. Pradinė kavos kaina įvedama klaviatūra. Kaina nurodoma eurai (tarkim 2.20). Nurodžius kavos kainą, prašoma mesti monetą. Kavos aparatas priima 10, 20, 50 centų arba 1, 2 eurus (klaviatūra įvedamas skaičius 10 arba 20 arba 50 arba 1 arba 2) Įmetus tinkamą monetą (tarkim 1), parodomas pranešimas, kiek liko sumokėti (tarkim 1.20) ir prašoma mesti monetą dar. Įmetus tinkamą monetą (tarkim 2), kavos aparatas išveda pranešimą: Graža (tarkim **80 centų** arba tarkim **1.20 euro**) ir palinkima „Skanios kavos“.

Įmetus netinkamą monetą (tarkim 58), išvedamas pranešimas „Netinkama moneta. Meskite dar kartą“. Suskaičiuoti ir išvesti pabaigoje, kiek buvo bandymų įmesti „padirbtą“ monetą ir kiek kartų buvo metama „tikra“ moneta

2. Įvedamas bet koks skaičius. Parašykite programą, kuri tą skaičių pavaizduotu žvaigždutėmis pradedant vienetais.

Įvedami duomenys	Rezultatas
254	**** ***** **
123321	* ** *** *** ** *

3. Programa prašo įvesti sveiką teigiamą skaičių n (tarkim 100). Programa sugeneruoja atsitiktinį skaičių nuo 1 iki n. Sugeneravus atsitiktinį skaičių vartotojui siūloma atspėti kokį skaičių sugeneravo programa. Įvedus spėjimą skaičių (tarkim 75) programa praneša ar sugeneruotas skaičius didesnis ar mažesnis už įvestą skaičių ir siūlo spėti dar kartą (tarkim „Sugeneruotas skaičius didesnis už 75. Atliksite 3 spėjimą...“). Įvedus didesnius skaičius už n ar neigiamus skaičius programa prašo kartoti įvedimą ir jo neprisumuoja prie spėjimų skaičiaus. Vartotojui atspėjus skaičių - pranešimas, koks buvo sugeneruotas skaičius ir kiek spėjimų buvo atlikta ir kiek buvo bandymų įvesti netinkamą skaičių. Pabaigus žaidimą – siūloma sužaisti dar kartą.