



1) Να γίνει πρόγραμμα που να εμφανίζει το όνομά μας
using System;

```
namespace ShowMyName
{
    class Program
    {
        public static void Main(string[] args)
        {
            Console.WriteLine("Antreas");

            // TODO: Implement Functionality Here

            Console.Write("Press any key to continue . . . ");
            Console.ReadKey(true);
        }
    }
}
```

2. Εμφάνιση μηνύματος με χρήση συμβολοσειράς με διάταξη

```
using System;
namespace SymboloseiraMeDiataxh
{
    class Program
    {
        public static void Main(string[] args)
```

```

    {
        string name="Antreas",surname="Messaris", city="Parga";
        Console.WriteLine("Hello {0} {1} apo {2}",name,surname,city);
        Console.Write("Press any key to continue . . . ");
        Console.ReadKey(true);
    }
}

```

3. Να γίνει πρόγραμμα που να δέχεται έναν ακέραιο από το πληκτρολόγιο κι αν είναι μεγαλύτερος από το 10 να τον εμφανίζει. Αν ο χρήστης δεν εισάγει ακέραιο να εμφανίζεται σχετικό μήνυμα και το πρόγραμμα να τερματίζει

```

using System;

namespace InputInt
{
    class Program
    {
        public static void Main(string[] args)
        {
            string input;
            int x;
            bool conversionOK=false;
            Console.WriteLine("Plhktrologiste enan akeraio\n");
            input=Console.ReadLine();

            conversionOK=int.TryParse(input, out x);
            if( conversionOK==true)
            {
                if(x>=10)
                {
                    Console.WriteLine("Pliktrologises ton "+x);
                }

                // TODO: Implement Functionality Here
            }
            else
            {
                Console.WriteLine("You entered: {0}",input);
            }

            Console.Write("Press any key to continue . . . ");
            Console.ReadKey(true);
        }
    }
}

```

```
}  
}
```

4. Εισαγωγή του ονόματος και εμφάνισή του

```
using System;  
namespace String  
{  
    class Program  
    {  
        public static void Main(string[] args)  
        {  
            Console.WriteLine("Pliktrologiste to onoma sas\n");  
            string name=Console.ReadLine();  
            Console.Write("Pathstate to onoma "+name);  
            Console.ReadKey(true);  
        }  
    }  
}
```

5. Να γίνει πρόγραμμα που να δηλώνει έναν πίνακα με τα στοιχεία {1,3,4,5,6} και στη συνέχεια να δηλώνει έναν πίνακα με τόσες θέσεις όσες θα πληκτρολογήσει ο χρήστης. Γεμίστε και τον 2ο πίνακα και στη συνέχεια εμφανίστε τους πίνακες

```
using System;  
namespace ArrayOfInt  
{  
    class Program  
    {  
        public static void Main(string[] args)  
        {  
            int n=6,stoixeio;  
            int[] array1={1,3,4,5,6};  
            string input;  
            Console.WriteLine("Plhktrologiste enan akeraio gia to megethos toy 2ou  
pinaka\n");  
            input=Console.ReadLine();  
            int.TryParse(input, out n);  
            int[] array2=new int[n];  
            /*gemisma toy 2ou pinaka*/  
            for(int i=0;i<array2.Length;i++)  
            {  
                Console.WriteLine("Pliktrologhse to "+(i+1)+"o stoixeio\n");  
                input=Console.ReadLine();  
            }  
        }  
    }  
}
```

```

        int.TryParse(input, out stoixeio);
        array2[i]=stoixeio;
    }

    /*emfanish stoixeion 1oy pinaka*/
    Console.WriteLine("\\n_____\\n");
    foreach (int element in array1)
    {
        System.Console.WriteLine(element);
    }

    Console.WriteLine("\\n_____\\n");
    /*emfanish stoixeion 2oy pinaka*/
    for(int i=0;i<array2.Length;i++)
    {
        Console.WriteLine(array2[i]+"\\n");
    }
    Console.Write("Press any key to continue . . . ");
    Console.ReadKey(true);
}
}
}

```