Grupa I

1. Napisz program, w który utworzy dynamiczną tablicę dwuwymiarową liczb całkowitych o wymiarach podanych przez użytkownika. Następnie wypełni ją losowymi liczbami z przedziału [100, 300]. Wydrukuj na ekranie wszystkie liczby, których suma cyfr jest podzielna przez 3.

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, numer, wyświetlacz

Opis wygenerowany automatycznie

1. Napisz program, który wczyta n –liczb i zapisze w dynamicznej tablicy dwuwymiarowej napisy wg. następującej reguły:
   1. pierwszy wiersz – liczby ujemne,
   2. drugi wiersz – liczby parzyste,
   3. trzeci wiersz – liczby rzeczywiste (część ułamkowa różna od zera).

Wypisz tablice wynikowe. .

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, komputer

Opis wygenerowany automatycznie

1. Napisz program, który umożliwi zarządzanie tablicą dynamiczną jednowymiarową dla, której będą realizowane następujące zadania:
2. Dodawanie na początek tablicy,
3. Wstawianie elementu za znalezionym elementem w tablicy,
4. Usuwanie elementu na podanej pozycji.

Obraz zawierający tekst, zrzut ekranu, oprogramowanie, komputer

Opis wygenerowany automatycznie

Grupa II

1. Napisz program, który utworzy dynamiczną dwuwymiarową tablicę liczb całkowitych o wymiarach podanych przez użytkownika. Następnie wypełni ją losowymi liczbami z przedziału [0, 200]. Znajdź indeks największego elementu w tablicy. Wypisz ten element i jego indeks.
2. Napisz program, który wczyta n –napisów i zapisze w dynamicznej tablicy dwuwymiarowej napisy wg. następującej reguły:
   1. pierwszy wiersz - napisy dłuższe niż 10 znaków,
   2. drugi wiersz – napisy rozpoczynające się wielką literą,
   3. trzeci wiersz – napisy, które zawierają cyfrę.
3. Napisz program wykorzystujący wzór Hornera do obliczenia wartości wielomianu stopnia n. Użyj tablicy dynamicznej.