



# Lista zadań nr 7

### Zadanie 1

Napisz program zliczający w standardowym strumieniu wejściowym cyfry, białe znaki i pozostałe znaki (jak w wykładzie). Zmodyfikuj program tak, aby zliczał cyfry z zadanego przedziału, np. od 6 do 8. Poeksperymentuj z uruchomienie programu z linii komend i ze strumieniowym przekserowaniem wejścia do programu (np.: c:\type main.c | main.exe).

### Zadanie 2

Napisz program, w którym będzie wywoływana funkcja obliczająca potęgę (jak na wykładzie).

## Zadanie 3

Napisz program, który wyświetla na ekranie szachownicę, ale poszczególne elementy szachownicy (pola białe, pola czarne, wiersze) mają być wyświetlane przy użyciu funkcji (procedur).

## Wynik działania:

****		****		****		****		****
****		****		****		****		****
****		****		****		****		****
•	****		****		****		****	
•	****		****		****		****	
•	****		****		****		****	
****		****		****		****		****
****		****		****		****		****
****		****		****		****		****
•	****		****		****		****	
•	****		****		****		****	
•	****		****		****		****	
****		****		****		****		****
****		****		****		****		****
****		****		****		****		****
•	****		****		****		****	
•	****		****		****		****	
•	****		****		****		****	
	**** **** **** ****	*****  ****  ****  ****  ****  ****  ****	****  ****  ****  ****  ****  ****  ****	****  ****  ****  ****  ****  ****  ****	****  ****  ****  ****  ****  ****  ****	****  ****  ****  ****  ****  ****  ****	****  ****  ****  ****  ****  *****  ****	*****  *****  *****  *****  *****  *****

## Zadanie 4

Napisz program, który za pomocą algorytmu sita Eratostenesa wypisze na ekranie kolejne liczby pierwsze z przedziału do 1 do zadanej na sztywno wartości.

# Wynik działania:

Liczby pierwsze od 1 do 20 to: 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19