

1. Warsztat 1

- 1.1. Napisz program, który wyświetli wiadomość: **Witaj w świecie PHP!!!**
- 1.2. Napisz program, który oblicza pole prostokąta o bokach **a** i **b** wprowadzanych przez użytkownika (każda wartość w osobnej linii).
- 1.3. Napisz program, który wyświetla na ekranie komputera pierwiastek kwadratowy z wartości z dokładnością do dwóch miejsc po przecinku. Wskazówka: Skorzystaj z funkcji **pi()** oraz **sqrt()**. W programie wypisz tylko wartość.
- 1.4. Napisz program, który pobierze dwie liczby naturalne i poda ich wynik dodawania, odejmowania, mnożenia, dzielenia modulo.
- 1.5. Napisz program, który pobierze od użytkownika dwa napisy (rozdzielone znakiem spacji) **napis1** i **napis2**, a następnie wyświetlinastępujący tekst: **"%napis2 napis1%\$#"**
- 1.6. Napisz program, który dla trzech boków podanych przez użytkownika stwierdzi czy da się z tych boków zbudować trójkąt. Trójkąt da się zbudować z bokówwtedy i tylko wtedy gdy zachodzą następujące warunki: **a+b>c, a+c>b, b+c>a**. W przypadku wprowadzenia niepoprawnych danych program ma wyrzucić komunikat: **BŁĄD**
- 1.7. Napisz program, który dla podanej liczby z odpowiedniego zakresu wyświetli jaki to miesiąc i ile ma on dni. Zakładamy, że rok tutaj nie jest przestępny. W przypadku niepoprawnych danych program ma wypisać komunikat: **BŁĄD**
Skorzystaj tutaj z instrukcji warunkowej switch!!!
- 1.8. Napisz program, który pobierze trzy liczby rzeczywiste, a następnie wyświetli je w kolejności od najmniejszej do największej, a potem od największej do najmniejszej.
Nie używaj żadnych metod sortujących.
- 1.9. Napisz program, który zadeklaruje dwie tablice typu int, następnie wczyta liczby naturalne i wczyta do pierwszej tablicy liczb,następnie wczyta liczb do drugiej tablicy (wcześniej trzeba te tablice utworzyć), a następnie wykona iloczyn skalarny tych tablic zgodnie ze wzorem:

$$\sum_{i=1}^n A[i] \cdot B[i]$$

Zastanów się, co w przypadku gdy $n < m$ lub $m < n$.

W przypadku podania jakiegokolwiek błędnych danych program wypisuje komunikat **BŁĄD**, a następnie kończy działanie.

- 1.10. Napisz program, który dla liczby naturalnej wypisze poniższe wzory (jeden pod drugim).
W przypadku niepoprawnych danych program ma ponownie je wczytać.
Zakładamy, że na końcu linii jest wyłącznie znak nowej linii.

Dla liczby 3:

*

**

**

*

**

*

*

**

- 1.11. Pangramem** nazywamy tekst, w którym każda litera alfabetu łacińskiego występuje przy najmniej raz.
Najpopularniejszym pangramem w języku angielskim jest zdanie: **The quick brown fox jumps over the lazy dog.**
Napisz program, który sprawdzi czy dany tekst jest pangramem.
W przypadku pozytywnej odpowiedzi program powinien wyświetlić wartość true, w przeciwnym przypadku program powinien wyrzucić wartość false.
Rozważ różne przypadki i wielkość liter (która nie powinna mieć znaczenia)!!!
- 1.12.** Napisz program, który będzie miał utworzoną statycznie tablicę dwuwymiarową o wymiarach **AxB**.
Następnie program ma pobrać od użytkownika liczby **A** i **B**, które mają oznaczać ilość wierszy oraz kolumn tablicy.
Następnie ma pobrać **AxB** liczb i wypisać transpozycję tej macierzy (patrz poniższy test).
Transpozycja oznacza, że wypisujemy najpierw kolumny, a potem wiersze danej macierzy.
W przypadku sytuacji błędnych program ma wypisać komunikat: **BŁĄD** i zakończyć działanie.

Sample Input:

```
6 2
95 89
100 10
77 19
94 59
2 91
11 90
```

Sample Output:

```
95 100 77 94 2 11
89 10 19 59 91 90
```