

Laboratorium 2

Programowanie w C# (semestr zimowy 2019/2020)

Temat: Wprowadzenie do programowania w języku C# 2

Funkcje (metody)

Prowadzący: Piotr Pięta

1. Wprowadzenie – najważniejsze informacje (dyskusja)

2. Zestaw zadań do samodzielnego rozwiązania

2.1 Napisz program, który dla trzech liczb wprowadzonych z klawiatury sprawdzi, czy tworzą one trójkę pitagorejską.

2.2 Wyświetl tabliczkę mnożenia (10x10) wykorzystując pętlę *for*. Drugi wariant -

2.3 Wyświetl na ekranie komputera wartość predefiniowanej stałej pi. Oblicz pierwiastek kwadratowy z tej stałej (pi). Wykorzystaj odpowiednie (gotowe) funkcje z klasy Math.

2.4 Oblicz objętość kuli o promieniu r (wprowadzona z klawiatury)

2.5 Wyznacz pierwiastki równania kwadratowego wykorzystując instrukcję *if-else* (I wariant) oraz instrukcji *switch* (II wariant)

2.6 Wyznacz wartość niewiadomej x z równania $Ax=B$. Zabezpiecz program przed wprowadzeniem współczynnika kierunkowego równania równego 0.