Zadanie 6. Systemy liczbowe

W pliku *liczby.txt* zapisano 999 kodów liczb, każdy kod w osobnym wierszu. Ostatnia cyfra kodu oznacza podstawę systemu liczbowego (od dwójkowego do dziewiątkowego), w jakim zapisano liczbę kolejnymi cyframi kodu, od pierwszej do przedostatniej.

Na przykład:

12345678 oznacza liczbę 12345678, czyli liczbę 1234567 zapisaną w systemie ósemkowym. Każdy kod liczby zaczyna się cyfrą większą od 0, a jego długość (wraz z cyfrą oznaczającą system liczbowy) nie przekracza 10 cyfr.

Uwaga:

Niektórych 10-cyfrowych liczb całkowitych nie da się zapisać w pojedynczej 32-bitowej zmiennej typu całkowitoliczbowego, np. w języku C++ nie jest to możliwe w zmiennej typu *int*, a w Pascalu – w zmiennej typu *integer*.

Napisz program(y), którego(ych) wynikiem działania będą rozwiązania poniższych zadań. Odpowiedzi do zadań zapisz odpowiednio w oddzielnych plikach wyniki_6_1.txt, wyniki_6_2.txt, wyniki_6_3.txt, wyniki_6_4.txt, wyniki_6_5.txt. Pliki źródłowe z rozwiązaniem zapisz pod nazwą zgodną z numerem zadania, z rozszerzeniem odpowiadającym użytemu narzędziu informatycznemu.

Zadanie 6.1. (0-1)

Podaj, ile liczb w pliku liczby. txt zapisano w systemie ósemkowym.

Zadanie 6.2. (0-2)

Podaj, ile wierszy w pliku *liczby.txt* zawiera liczby zapisane w systemie czwórkowym takie, że w ich zapisie nie występuje cyfra 0.

Zadanie 6.3. (0–2)

Podaj, ile wierszy w pliku *liczby.txt* zawiera liczby parzyste zapisane w systemie dwójkowym.

Zadanie 6.4. (0-3)

Podaj sumę wszystkich liczb z pliku *liczby.txt*, które zapisano w systemie ósemkowym. Wynik podaj w systemie dziesiętnym.

Zadanie 6.5. (0-4)

Podaj kod największej oraz kod najmniejszej spośród liczb zakodowanych w pliku liczby. txt oraz ich wartości w systemie dziesiętnym.

Do oceny oddajesz:

- pliki tekstowe wyniki_6_1.txt, wyniki_6_2.txt, wyniki_6_3.txt, wyniki_6_4.txt oraz wyniki_6_5.txt zawierające odpowiedzi do poszczególnych zadań
- plik/pliki zawierający/zawierające kod źródłowy/kody źródłowe Twoich programów o nazwie/nazwach:

zadanie 6.1.
zadanie 6.2.
zadanie 6.3
zadanie 6.4.
zadanie 6 5