

Podstawy programowania - instrukcja if else

Zapisz za pomocą instrukcji if w języku C++ następujące warunki

1. Jeżeli zmienna `zm` jest większa od zera napisz w konsoli "Mamy liczbę dodatnią".
2. Jeżeli zmienna `zm` jest większa lub równa zero napisz w konsoli "Mamy liczbę nieujemną".
3. Jeżeli zmienna `zm` jest mniejsza od pięciu napisz w konsoli "Mamy liczbę mniejszą od pięciu".
4. Jeżeli zmienna `zm` jest różna od zera napisz w konsoli "Mamy liczbę niezerową".
5. Jeżeli zmienna `zm` jest równa zero "Mamy liczbę zero".
6. Jeżeli zmienna `zm` jest podzielna przez 3 napisz w konsoli "Liczba podzielna przez trzy".
7. Jeżeli zmienna `zm` jest podzielna przez 5 napisz w konsoli "Liczba podzielna przez pięć".
8. Jeżeli zmienna `zm` jest podzielna przez 11 napisz w konsoli "Liczba podzielna przez jedenaście".
9. Jeżeli zmienna `zm` jest parzysta napisz w konsoli "Liczba parzysta".
10. Jeżeli zmienna `zm` jest nieparzysta napisz w konsoli "Liczba nieparzysta".

Używając operatorów `||` lub `&&` i instrukcji if else zapisz w języku C++ następujące warunki

11. Jeżeli zmienna `zm` jest dodatnia napisz w konsoli "Mamy liczbę dodatnią" w przeciwnym przypadku napisz "Liczba mniejsza lub równa zero".
12. Jeżeli zmienna `zm` jest parzysta napisz w konsoli "Liczba parzysta" w przeciwny przypadku napisz "Liczba nieparzysta".
13. Jeżeli zmienne `xx` i `yy` są dodatnie napisz w konsoli "Obie liczby są dodatnie" w przeciwnym przypadku napisz "Niepoprawne dane".
14. Jeżeli zmienna `xx` jest dodatnia i zmienna `yy` jest różna od zera wyświetl w konsoli wynik dzielenia zmiennej `xx` przez `yy`, w przeciwny przypadku napisz w konsoli "Nie dzielę takich liczb".
15. Jeżeli zmienna `xx` jest większa lub równa zero i mniejsza lub równa szesnastem napisz w konsoli "To jest cyfra układu szesnastkowego" w przeciwnym przypadku napisz "To nie jest cyfra układu szesnastkowego".
16. Jeżeli zmienna `xx` jest mniejsza od zera lub większa od stu napisz w konsoli "To nie jest wynik z testu" w przeciwnym przypadku napisz "Moje gratulacje test napisany".
17. Jeżeli zmienna `xx` (typu `char`) jest małą literą napisz w konsoli "Znak jest małą literą" w przeciwnym przypadku napisz w konsoli "Trzeba wpisać małą literę".
18. Jeżeli zmienna `xx` (typu `char`) jest dużą literą napisz w konsoli "Znak jest dużą literą" w przeciwnym przypadku napisz w konsoli "Trzeba wpisać dużą literę".
19. Jeżeli zmienna `xx` (typu `char`) jest literą (dużą lub małą) napisz w konsoli "Lubię litery" w przeciwnym przypadku napisz w konsoli "Napisz jakąś literę".
20. Jeżeli zmienna `xx` może być numerem miesiąca napisz w konsoli "Teraz podaj dzień miesiąca" w przeciwnym przypadku napisz "Błędne dane".
21. Jeżeli zmienna `xx` dzieli się przez 4 ale nie dzieli się przez 100 napisz w konsoli "Jestem prawie pewny że to rok przestępny" w przeciwny przypadku napisz "Jestem prawie pewny że to nie jest rok przestępny".
22. Jeżeli zmienna `xx` dzieli się przez 4 ale nie dzieli się przez 100 chyba że dzieli się przez 400 napisz w konsoli "To jest rok przestępny" w przeciwnym przypadku napisz w konsoli "To nie jest rok przestępny"

Za pomocą zagłębionych instrukcji if else zapisz w języku C++ następujące warunki

23. Jeżeli zmienna `xx` jest z przedziału od 1 do 30 napisz w konsoli "To może być dzień miesiąca" w przeciwnym wypadku sprawdź czy zmienna `xx` jest równa 31 jeśli tak napisz w konsoli "To może być dzień miesiąca: 1,3,5,7,8,10,12" w przeciwny przypadku napisz w konsoli "To nie może być dzień miesiąca".
24. Jeżeli zmienna `xx` jest dodatnia napisz w konsoli "Lubię być na plusie" w przeciwny przypadku jeżeli zmienna `xx` jest równa zero napisz w konsoli "Nic nie zyskam, nic nie stracę", w przeciwny przypadku napisz w konsoli "No i mamy debet :(";
25. Jeżeli zmienna `xx` jest równa 6 napisz w konsoli "Super! Moje gratulacje" w przeciwny przypadku jeżeli zmienna `xx` jest z przedziału od 2 do 5 napisz w konsoli "Egzamin do przodu", w przeciwny przypadku jeżeli zmienna `xx` równa 1 napisz w konsoli "Tak mi przykro. Musisz spróbować jeszcze raz", w przeciwnym przypadku napisz w konsoli "Takiej oceny nie znam".