

Podstawy programowania

Tydzień 4. 23-27.09.2019

Programy do napisania

Uwaga: Pisząc poniższe programy pamiętaj o starannym formatowaniu napisów (spacje, przejścia do nowej linii, ilość miejsc po przecinku).

1. Napisz program, który
 - poprosi użytkownika o podanie jednej z trzech liter t - trójkąt; p - prostokąt; k - kwadrat.
 - Za pomocą instrukcji switch wczytaj odpowiednie dane potrzebne do obliczenia pola wybranej figury (podstawa, wysokość dla trójkąta; boki a i b dla prostokąta; bok a dla kwadratu). Użyj typu zmiennoprzecinkowego dla wczytywanych długości.
 - W przypadku podania wartości ujemnych lub równych zero wyświetl komunikat o błędnych danych, w przeciwnym wypadku oblicz pole odpowiedniej figury i wydrukuj wynik.
 - Jeżeli użytkownik poda inną literę (różną od t, p, k) wydrukuj informację "Nie znam takiej figury."
2. Zmodyfikuj poprzedni program tak, żeby działał poprawnie w przypadku podania zarówno małych liter t, p, k oraz dużych T, P, K (po wczytaniu litery sprawdź - korzystając z tablicy kodów ASCII - czy użytkownik podał dużą literę, jeśli tak „przelicz” ją na małą literę).
3. Napisz program, który
 - poprosi użytkownika o podanie liczby całkowitej z przedziału od 0 do 199
 - sprawdzi poprawność danych i wyświetli komunikat o błędzie w przypadku podania liczby spoza przedziału
 - w przypadku podania poprawnej liczby wyświetli komunikat o poziomie na którym jest użytkownik wg następującej skali (wykorzystaj dzielenie liczb całkowitych i instrukcję switch)

Podana liczba	Komunikat w konsoli
0,...,9	Poziom zerowy
10,...,19	Poziom pierwszy
20,...,29	Poziom drugi
190,...,199	Poziom dziewiętnasty