

Podstawy programowania

Tydzień 2. 10.09.2019

Programy do napisania

1. Napisz program, który wczyta od użytkownika liczbę całkowitą następnie wydrukuje jej wartość bezwzględną (instrukcją if else bez użycia funkcji bibliotecznych).
2. Napisz program, który wczyta od użytkownika liczbę całkowitą i wydrukuje komunikat czy liczba jest ujemna czy dodatnia.
3. Napisz program, który poprosi użytkownika o podanie dwóch liczb całkowitych, następnie wydrukuje wynik dzielenia liczby pierwszej przez drugą (o ile druga nie jest zerem) albo wydrukuje informację, że dzielenie jest niemożliwe.
4. Napisz program, który poprosi użytkownika o podanie dwóch liczb całkowitych, następnie wydrukuje w konsoli podane liczby w kolejności nie malejącej.
5. Napisz program, który poprosi użytkownika o podanie trzech liczb całkowitych, następnie wydrukuje w konsoli podane liczby w kolejności nie malejącej (zastosować zagłębione instrukcje warunkowe).
6. Napisz program, który wczyta liczbę całkowitą od 0 do 100 (wynik testu) i wydrukuje komunikat
Dostajesz ocenę ...
zgodnie następującą skalą
poniżej 30 - niedostateczny
od 30 do 49 (włącznie) - dopuszczający
od 50 do 59 (włącznie) - dostateczny
od 60 do 69 (włącznie) - dobry
od 70 do 79 (włącznie) - bardzo dobry
od 80 do 89 (włącznie) - celujący
powyżej 90 - celujący