

Zadanie 1

Napisz programy wyznaczające pola figur geometrycznych, które nie przyjmują od użytkownika ujemnych liczb wyrażających długości boków.

Zadanie 2

Napisz program obliczający pierwiastek z zadanej liczby. Program powinien sprawdzić, czy pierwiastkowana liczba jest dodatnia. W przypadku gdy zadana liczba jest ujemna program powinien wydrukować na ekranie komunikat: *PIERWIASTEK KWADRATOWY Z LICZBY UJEMNEJ NIE ISTNIEJE*.

Zadanie 3

Napisz program Czy liczba a jest podzielna przez b ? Program ma pobrać od użytkownika dwie liczby całkowite a , b . Jako wynik pracy program ma wydrukować informację mówiącą o tym, czy liczba a jest podzielna przez liczbę b (jeden z tekstów *A JEST PODZIELNE PRZEZ B* lub *A NIE JEST PODZIELNE PRZEZ B*).

Zadanie 4

Napisz program wyznaczający n -tą potęgę liczby x . Liczby n oraz x należy pobrać od użytkownika.

Zadanie 5

Napisz program Trójmian kwadratowy, szukający zer podanego trójmianu kwadratowego.

Zadanie 6

Napisz program, który dla ciągu n liczb podawanych z klawiatury wyznaczy średnią arytmetyczną tych liczb z wykorzystaniem pętli `for`.

Zadanie na celujący

Napisz program rozwiązujący metodą wyznaczników układ dwóch równań z dwiema niewiadomymi. Zwrócić uwagę na przypadki, kiedy układ jest sprzeczny lub nieoznaczony. Danymi pobieranymi od użytkownika jest sześć liczb reprezentujących równania $ax+by=c, dx+ey=f$.