

Na dzisiejszej lekcji powtórzymy to, czego nauczyliśmy się dotychczas, głównie nt. pętli w Javie. Pierwszych 5 zadań jest na ocenę bardzo dobrą, szóste i siódme są na ocenę celującą. Ocena celująca wymaga więc zrobienie aż 7 zadań poprawnie.

Zadanie 1. Napisz program, który:

- a) tworzy tablicę 100-elementową
- b) każdemu elementowi przyporządkowuje wartość 1
- c) wyświetla wszystkie elementy

Zadanie 2. Napisz program, który:

- a) tworzy tablicę 200-elementową
- b) każdemu elementowi przyporządkowuje wartość o 1 większą (1, 2 ,3 itd.)
- c) wyświetla co drugi element

Zadanie 3: Napisz program, który:

a) tworzy 10-elementową tablicę znaków (char)

b) wypełnia ją znakiem "a"

c) za pomocą pętli wyświetla wszystkie znaki

Zadanie 4. Napisz program, który:

a) prosi użytkownika o podawanie liczb nieparzystych większych od 100 a mniejszych niż 130

W przypadku podania nieodpowiedniej liczby program wyświetla informację o błędzie, wyświetla wprowadzone dane i kończy działanie.

Zadanie 5. Napisz program, który prosi użytkownika o podanie kolejno 10 liczb w przedziale 1-49. W przypadku, gdy użytkownik poda inną liczbę (z poza przedziału) program ignoruje tą wartość . Tak więc niejako program wymusza podanie tych 10 liczb, aby się mógł zakończyć.

Zadanie 6 Napisz program taki, jak powyżej z tym, że po 3 razie, kiedy użytkownik podaje nieprawidłową liczbę, program wyświetla informację: "Idź do domu i wróć kiedy douczysz się matematyki ...". Po 3 takich informacjach program kończy działanie.

Zadanie 7. **Napisanie prostej gry**. Napisz program, który:

Pętle - powtórzenie wiadomości

Wpisany przez Administrator

a) losuje liczbę całkowitą z przedziału 1-100

b) prosi użytkownika o zgadnięcie tej liczby - użytkownik ma 7 prób, zanim wyświetli mu się napis "Game over"

c) po każdej nieudanej próbie program wyświetla informację, czy podana przez użytkownika liczba była za mała czy za duża.