

Laboratorium 2 – Pętle

Zad. 1 TABLICZKA MNOŻENIA

Napisz program, który wypisze tabliczkę mnożenia dla liczb od 1 do n. Liczbę n wczytaj z klawiatury. Liczby mają być wyświetlone w n wierszach i n odpowiednio wyrównanych kolumnach.

Zad. 2 WARTOŚĆ ŚREDNIA

Napisz program, który pozwoli na wczytywanie liczb całkowitych, aż do pojawienia się na wejściu liczby ujemnej lub zero. Wypisz liczbę wczytanych dodatnich liczb oraz ich średnią arytmetyczną. Zwróć uwagę na typy zmiennych, których używasz.

Zad. 3 KODY ASCII ZNAKÓW

Napisz program, który wczytuje z klawiatury znaki. Po wczytaniu każdego znaku wypisz na ekran jego kod ASCII. Zakończ działanie programu wciskając na klawiaturze dwa razy z kolei ten sam znak (np. abcbdcee).

Pomocne będą:

- pętle **for**, **while** lub **do...while**
- typy zmiennych **char**, **int**, **float** lub **double**