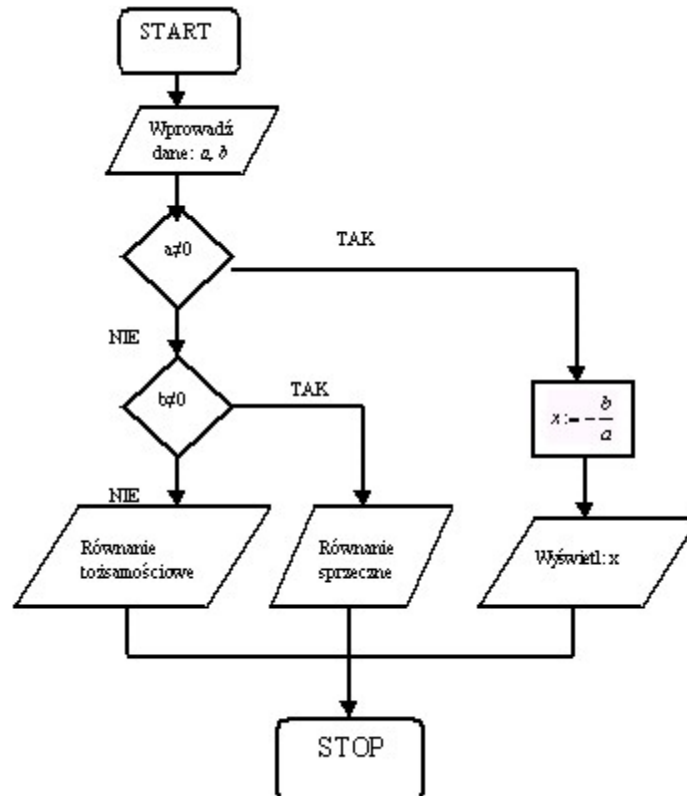


## Instrukcja IF, deklaracje, definicje – zadania

### Zadanie 1 (2p)

Bazując na poniższym schemacie blokowym napisz program.



### Zadanie 2 (2p)

Napisz program, który poprosi użytkownika o podanie dwóch liczb a i b. Program po pobraniu liczb ma wypisać, która liczba jest większa.

Program ma dodatkowo wypisać czy liczba jest dodatnia czy ujemna.

### Zadanie 3 (2p)

Napisz program, który spośród czterech podanych przez użytkownika liczb wybierze największą z nich i wypisze ją na ekranie. Spróbuj przewidzieć wszystkie trudne kombinacje liczb a,b,c i d. Czy może być problem w którymś z przypadków?

#### Zadanie 4 (2p)

---

Napisz program z zadania pierwszego wykorzystując wyrażenie warunkowe  $wyr1 ? wyr2 : wyr3$  – omawiane na wykładzie.

#### Zadanie 5 (3p)

---

Napisz program, który w zależności od podanego przez użytkownika wzrostu w cm wypisze odpowiedni tekst :

- Wzrost < 150 – Karzeł
- $150 < \text{Wzrost} < 160$  Bardzo niski
- $160 < \text{Wzrost} < 170$  Niski
- $170 < \text{Wzrost} < 180$  Średni
- $180 < \text{Wzrost} < 190$  Wysoki
- $190 < \text{Wzrost} < 220$  Bardzo wysoki

W każdym innym przypadku program ma wypisać : Czy na pewno podałeś poprawną liczbę?

#### Zadanie 6 (1p)

---

Co to jest wyrażenie i jaki jest jego możliwy wynik? Napisz program przedstawiający jak działają wyrażenia.

Dlaczego zapis poniżej jest niepoprawny?

```
If (a=5) { /*kod do wykonania */ }
```

#### Zadanie 7 (2p)

---

Napisz program, który sprawdzi czy podane przez użytkownika liczby a, b i c spełniają następujący warunek :

A zawiera się w przedziale (0,20] oraz  $a > b$  oraz  $b > 10$  lub  $C = 0$

Jeżeli spełniają program ma wypisać `true`, w przeciwnym wypadku `false`.

#### Zadanie 8 (2p)

---

Napisz program wczytujący trzy liczby a, b i c, a następnie wyświetlający na ekranie

1. Największą z tych liczb
2. Średnią
3. Medianę

### **Zadanie 9 (3p)**

---

Napisz program wyświetlający informacje o klawiszu wciśniętym na klawiaturze – jego nazwę oraz kod ASCII. Nie musisz wykorzystywać pętli. Program przyjmuje jeden znak i wypisuje informacje o nim następnie kończy działanie. Program powinien rozpoznawać znaki :

1. Litery W,S,A,D
2. Enter
3. ESC
4. Strzałki – prawo, lewo, góra, dół
5. Spacja

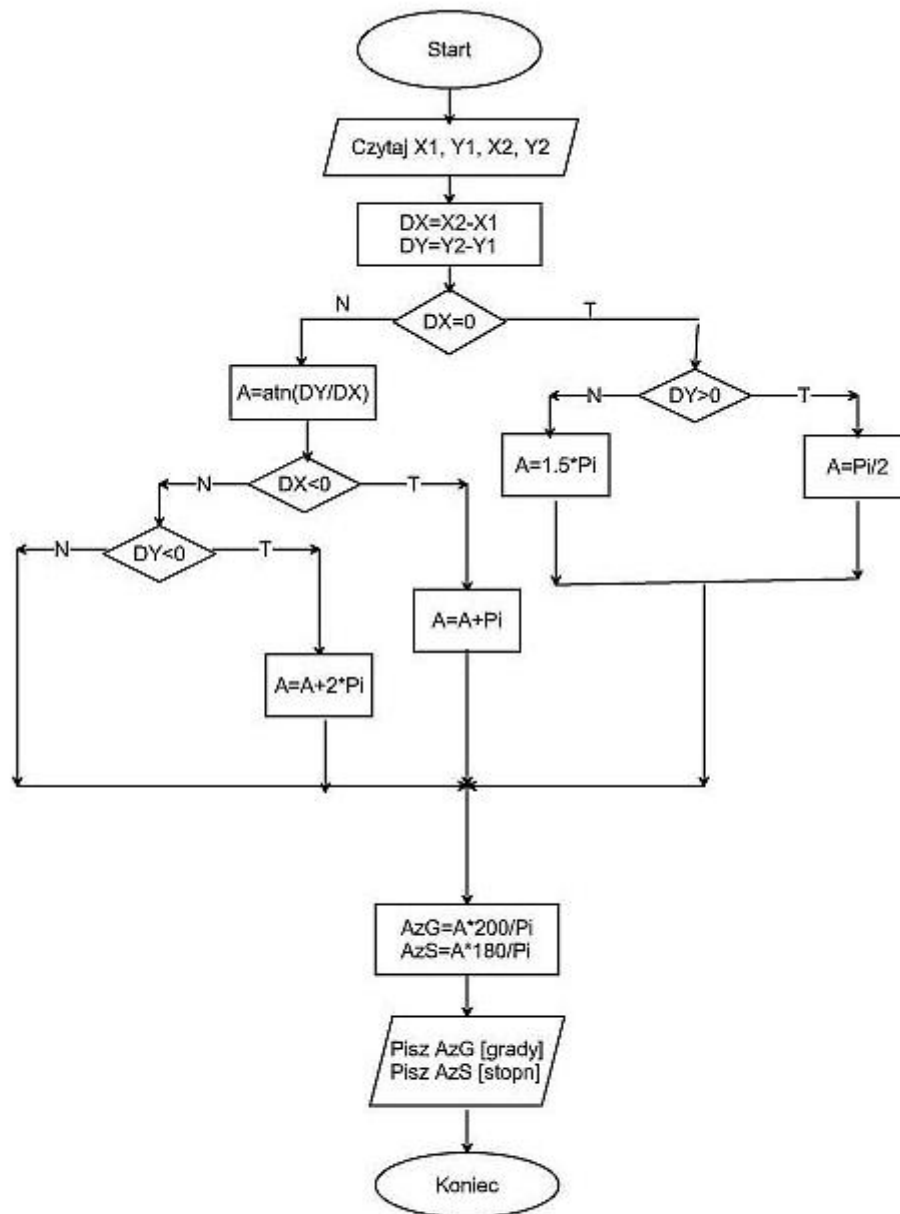
W przypadku gdy nie zostanie podany żaden z powyższych znaków program ma wypisać informację „Nierozpoznany znak”

Jeżeli naciśnięty zostanie jeden z klawiszy powyżej program powinien wypisać informację np. przy naciśnięciu enter program wypisze : „Naciśnięto ENTER, kod znaku : 13”

### **Zadanie 10 (3p)**

---

Bazując na poniższym schemacie blokowym napisz program.



Schemat blokowy obliczenia azymutu ze współrzędnych

**Punktacja i oceny**

max	22
ndst	0 - 8,8
dop	9-12,1
dst	12,3-15,4
db	15,6-18,7
bdb	18,9-22