

# PISANIE PROGRAMÓW Z WYKORZYSTANIEM INSTRUKCJI ITERACYJNYCH

## Ćwiczenie 1.

1. Napisz program odliczający rosnąco liczby całkowite - od wprowadzanej przez użytkownika z klawiatury liczby **a** do wprowadzanej z klawiatury liczby **z**.
2. Zapisz plik pod nazwą **od\_a\_do\_z**

## Ćwiczenie 2.

1. Napisz program obliczający i wyświetlający na ekranie iloraz dwóch liczb całkowitych (*dzielną* i *dzielnik*) wprowadzanych z klawiatury aż do wprowadzenia dzielnika równego zero. W takiej sytuacji program powinien wyświetlić odpowiedni komunikat.
2. Zapisz plik pod nazwą **dzielenie**.

## Ćwiczenie 3.

1. Napisz program obliczający i wyświetlający na ekranie objętość sześcianu o boku bok aż do wprowadzenia niedodatniej wartości zmiennej bok.
2. Zapisz program pod nazwą **szescian\_objetosc**

## Ćwiczenie 4.

1. Napisz program zliczający ile jest liczb podzielnych przez 3 spośród liczb całkowitych wprowadzanych z klawiatury. W przypadku wprowadzenia zera program ma zakończyć działanie.
2. Zapisz program pod nazwą **podzielne\_przez\_3\_zero**

## Ćwiczenie 5\*.

1. Masz  $n$  zł na kupienie prezentów dla znajomych. Upominki możesz kupować dopóki starczy pieniędzy. Ceny prezentów wprowadzaj z klawiatury. Nie możesz przekroczyć kwoty  $n$  zł ani wydać mniej. Jeżeli cena ostatniego prezentu przekroczy kwotę  $n$ , musisz kupić coś tańszego. Program kończy się, gdy wydasz dokładnie  $n$  zł.
2. Zapisz program pod nazwą **prezenty**