

Pobieranie danych:

1. Napisz program, który pobiera od użytkownika jego imię i wyświetla komunikat powitalny.
2. Poproś użytkownika o wprowadzenie dwóch liczb całkowitych, a następnie wypisz ich sumę.
3. Zapytaj użytkownika o podanie swojego wieku i wyświetl rok urodzenia.

Proste obliczenia:

4. Oblicz średnią arytmetyczną trzech liczb wprowadzonych przez użytkownika.
5. Napisz program, który oblicza pole prostokąta o długościach boków podanych przez użytkownika.
6. Poproś użytkownika o podanie liczby i wypisz jej kwadrat.

Zamiana jednostek:

7. Napisz program do zamiany Euro na Złotówki (i odwrotnie) na podstawie danych wprowadzonych przez użytkownika ($1\text{E} = 4.3541\text{ zł}$), wynik podaj z podwójną precyzją .
8. Poproś użytkownika o podanie długości w metrach i przelicz ją na centymetry oraz kilometry.
9. Zaimplementuj konwerter kilogramów na funty ($1\text{ kg} = 2.20462\text{ funta}$), wynik podaj z potrójną precyzją.

Pola figur:

10. Oblicz pole trójkąta równobocznego, pytając użytkownika o długość podstawy – przyjmijmy, że pierwiastek z 3 wynosi 1.73.
11. Napisz program obliczający objętość i pc sześcianu, użytkownik podaje długość krawędzi.
12. Napisz program, który obliczy pole powierzchni całkowitej i objętość czworościanu foremnego – użytkownik podaje krawędź.

*Na planecie Xylon doby trwają 30 godzin, godzina ma 100 minut, a minuta 100 sekund. Napisz program, który przekonwertuje czas w sekundach (użytkownik podaje w sekundach) ziemski na czas planety Xylon. Wynik podaj w godzinach, minutach, sekundach. Czyli zamieniamy ziemski na Xylonowy.