	Mgr	1	2	3	4	5	K	6	7	8	Kolokwium	Poprawa	Końcowa
Lp.	Nr	6.10	20.10	3.11	17.11	1.12	K	15.12	12.01	26.01			
1	_014218756	V	V	z	pz	z	1	z	p		2		
2	_014218960	V	V	pz	pz	z	1	z	z		2		2
3	_014218017	V	V	pz	pz	Nz	---	ppz	ppz		4,5		4,5
4	_014218928	V	V	z	pz	z	0,5	pz	pz		2		
5	_014218023	V	V	p	p		0,25	v	N		2		2
6	_014219030	V	V	pp	pz	z	0,25	p	Np		2		2
7	_014218976	V	V	V	p	N	---	N	N		N		2
8	_014219007	V	V	z	Nz	z	0	z	z		2		2
9	_014218906	V	V	z	pz	z	0,25	pz	z		4		4
10	_014217997	V	V	pz	pz	z	0,75	z	z		N		
11	_014218371	V	V	p	N	N	---	N	N		N		2
12	_014218956	V	V	pz	pz		0,75	z	z		3		3
13	_014219033	V	V	z	pz	z	1	pz	z		-5		5
14	_014194882	V	V	N	N	N	---	N	N		N		2
15	_014212485	V	V	V	N		0,25	v	N		N		2
16	_014218021	N	V	pz	pz	z	2	z	z		-5		5
17	_014189810	N	V	N	p	N	---	N	N		N		2
18	_014218149	V	V	ppz	p	N	---	N	N		N		2

1 Zajęcia organizacyjne + bhp
2 if()else
3 while
obliczanie miejsc zerowych f. Kwadratowej
kalkulator
wyświetl na ekranie kreskę z 15 symboli „-”
wyświetla na ekranie liczby parzyste od 100 do 0
wyświetl dziesięć kolejnych liczb podzielnych przez 7, pierwsza to 70
sumuj wpisywane przez użytkownika liczby, aż wybierze on wartość 2
Napisać program wyświetlający liczby malejące od zadanego przez użytkownika a do 0.
4 For + tablice
-wyświetlić liczby parzyste z przedziału [200;50], w kolejności malejącej
-wyświetlić tabliczkę mnożenia 10x10
-wyświetlić na ekranie kwadrat o boku a
***
***
***
-wyświetlić prostokąt o bokach a,b
*****
*****
-wyświetlić trójkąt o wysokości x
*
**
***
-wyświetlić choinkę o wysokości x
 *
 ***
*****
-wyświetlić strzałkę
 *
 *
 *

*****
 ***
  *
x! za pomocą while
x! za pomocą for
x^y za pomocą while
x^y za pomocą for
- Wczytuj liczby zadane przez użytkownika,
z każdorazowym pytaniem: „Czy kontynuować T/N?”
na koniec wyświetlić min, max, średnią aryt. Wprowadzonych liczb
- Utworzyć tablicę 20 elementową i wypełnić ją wartościami [1-20]
- Utworzyć tablicę 20 elementową i wypełnić ją wartościami [20-1]
- Utworzyć tablicę 20 elementową i wypełnić ją wartościami losowymi [0-100]
- Utworzyć tablicę 20 elementową i wypełnić ją wartościami [5-10]
5 funkcje +switch
- Utworzyć tablice 10, 50 oraz 100 elementową
Napisać funkcje:
- przekazaną jako argument tablicę wypełnia losowymi wartościami [-100,100]
- w przekazanej jako argument tablicy odnajduje największą wartość i wyświetla ją
- w przekazanej jako argument tablicy sumuje elementy ujemne, a wynik zwraca
- w przekazanej jako argument tablicy przesuwa wszystkie elementy o 1 w lewo
- w przekazanej jako argument tablicy przesuwa wszystkie elementy o 2 w prawo
- funkcja zamienia miejscami dwa zmienne
- sortująca zadaną tablicę z wykorzystaniem powyższej funkcji zamiany miejscami
Przy pomocy instrukcji switch należy utworzyć menu użytkownika, dla powyższych funkcji
6 wskaźniki
utworzyć dynamiczną tablicę n elementów typu double
utworzyć funkcję zamieniającą miejscami swoje dwa argumenty
utworzyć menu użytownika, przy pomocy instrukcji switch
- opcja1 funkcja wypełnij tablicę losowymi wartościami [-10.00;10.00]
- opcja2 funkcja wypełnij tablicę wartościami zadanymi przez użytkownika
- opcja3 funkcja posortuj tablicę
- opcja5 funkcja dodaje losowy element na koniec tablicy
- opcja6 funkcja usuwa z tablicy pierwszy element
7 wskaźniki +struktury
struktura Punkt o polach float x, float y
tablica dynamiczna n Punktów
funkcja wypełaniająca pola tablicy wartościami zadanymi przez użytkownika
funkcja wyświetlająca tablicę
funkcja usuwająca pierwszy element tablicy
menu użytkownika
8 KOLOKWIUM