

### Zadanie 1

Napisz program drukujący na ekranie trójkąt. Wysokość trójkąta wczytujemy z klawiatury. Poniższy trójkąt ma wysokość wys=5.

```
X
XX
XXX
XXXX
XXXXX
```

### zad2

Napisz program drukujący na ekranie trójkąt. Wysokość trójkąta wczytujemy z klawiatury. Poniższy trójkąt ma wysokość wys=5.

```
  X
 XX
XXX
XXXX
XXXXX
```

### zad 3

Napisz program drukujący na ekranie liczby. Wysokość wczytujemy z klawiatury. Oto wydruk dla wysokości h =5:

```
1
1 2
1 2 3
1 2 3 4
1 2 3 4 5
```

### zad 4

Napisz program drukujący na ekranie tabliczkę mnożenia do 5:

```
| 1 2 3 4 5
=====
1 | 1 2 3 4 5
2 | 2 4 6 8 10
3 | 3 6 9 12 15
4 | 4 8 12 14 20
5 | 5 10 15 20 25
```

### zad 5

Napisz program wczytujący z klawiatury liczbę całkowitą. Program powinien przyjmować jedynie liczbę dodatnią. Jeśli użytkownik poda liczbę ujemną, to powinien zostać poinformowany, że wymagana jest liczba dodatnia i poproszony o kolejną liczbę. Próbę wczytywania liczby powtarzamy dopóty, dopóki użytkownik nie poda liczby poprawnej (dodatniej). Taki sposób zapewnienia poprawności wczytywanych danych nazywać będziemy *pętlą zaporową*.

### Zad 6

Wykorzystując pętlę zaporową napisz program, wyznaczający pole dowolnej figury. Program jako dane (długości boków figury) powinien przyjmować wyłącznie liczby dodatnie.

### Zad 7

Napisz program wyznaczający sumę n początkowych liczb nieparzystych. Liczbę n należy pobrać od użytkownika.

### Zad 8

Napisz program wyznaczający sumę n początkowych liczb kończących się cyfrą 1, 2 lub 7. Liczbę n należy pobrać od użytkownika.

Zad 8

Napisz program obliczający sumę cyfr podanej przez użytkownika liczby naturalnej

zad 9

Napisz program wyznaczający  $n$ -tą potęgę liczby  $x$ . Liczby  $n$  oraz  $x$  należy pobrać od użytkownika.

Zad 10

Napisz program wyznaczający wartość  $n!$  Zadanej liczby  $n$ . Liczbę  $n$  należy pobrać od użytkownika.

Zad 11

Napisz program znajdujący wszystkie trójki liczb pitagorejskich z danego przedziału.