

7. Σε μία πολιτιστική λέσχη τα μέλη της μπορούν να επιλέξουν για να παίξουν Σκάκι (Σ), Μπριτζ (Μ) ή Τάβλι (Τ). Να γραφεί πρόγραμμα σε «ΓΛΩΣΣΑ», το οποίο να διαβάσει τις προτιμήσεις 100 μελών του και στη συνέχεια να υπολογίζει και να τυπώνει το παιχνίδι που είναι η προτίμηση των περισσοτέρων.
Να γίνεται έλεγχος εγκυρότητας των τιμών που δίνονται από το πληκτρολόγιο.

3. Να γραφεί πρόγραμμα σε «ΓΛΩΣΣΑ», το οποίο να διαβάσει 100 πραγματικούς αριθμούς και να τους αποθηκεύει σε μονοδιάστο πίνακα. Στη συνέχεια να κάνει αντιστροφή των στοιχείων του πίνακα:
1) Με τη χρήση 2^{ου} πίνακα
2) Χωρίς τη χρήση 2^{ου} πίνακα.

18. Για τις ανάγκες μιας έρευνας δημιουργήθηκαν 3 μονοδιάστατοι πίνακες, όπου ο 1ος περιέχει το ονοματεπώνυμο, ο 2ος το φύλο και ο 3ος τον μισθό για τους 245 υπαλλήλους μιας εταιρείας.
Να γραφεί πρόγραμμα σε «ΓΛΩΣΣΑ», το οποίο να υπολογίζει και να εμφανίζει:
1) Πόσοι είναι οι υπάλληλοι με μισθό μεγαλύτερο από 560€.
2) Ποιο είναι το % ποσοστό των ανδρών με μισθό μεγαλύτερο του μέσου όρου του μισθού των ανδρών.
3) Ποιες είναι οι 10 πιο καλοπληρωμένες γυναίκες.

11. Να γραφεί πρόγραμμα σε «ΓΛΩΣΣΑ», το οποίο να:
1) Γεμίζει έναν πίνακα 5x5 με ακέραιους αριθμούς, που δίνονται από το πληκτρολόγιο.
2) Υπολογίζει και να εμφανίζει:
i. Το μέγιστο στοιχείο της κύριας και της δευτερεύουσας διαγωνίου.
ii. Τον μέσο όρο των στοιχείων της κύριας και της δευτερεύουσας διαγωνίου.

9. Να γραφεί πρόγραμμα σε «ΓΛΩΣΣΑ», το οποίο να δημιουργεί και να εμφανίζει τους παρακάτω πίνακες

Πίνακας 1

1	6	11	16	21
2	7	12	17	22
3	8	13	18	23
4	9	14	19	24
5	10	15	20	25

Πίνακας 2

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

17. Σε πίνακα ακεραίων ΛΟΤΤΟ[1000000,6] βρίσκονται οι 6 αριθμοί του ΛΟΤΤΟ που έχουν παίξει 1.000.000 παίκτες για το παιχνίδι του ΛΟΤΤΟ και στον πίνακα ΠΑΙΧΤΗΣ[1000000] είναι τα ονόματα των παικτών. Στον πίνακα ΚΕΡΔΙΣΕ[6] είναι οι 6 τυχεροί αριθμοί του ΛΟΤΤΟ που κληρώθηκαν.
Να γραφεί πρόγραμμα σε «ΓΛΩΣΣΑ», το οποίο :
1) Να γεμίζει τους παραπάνω πίνακες με τιμές από το πληκτρολόγιο.
2) Να κάνει την τελική διαλογή -πόσοι παίκτες είχαν 6 επιτυχίες, πόσοι είχαν 5 επιτυχίες, πόσοι είχαν 4 επιτυχίες, πόσοι είχαν 3 επιτυχίες, πόσοι είχαν 2 επιτυχίες και πόσοι είχαν 1 επιτυχία- και να τις αποθηκεύει στον πίνακα ΔΙΑΛΟΓΗ[6].
3) Να εμφανίζει τα ονόματα των παικτών που είχαν 6 επιτυχίες.