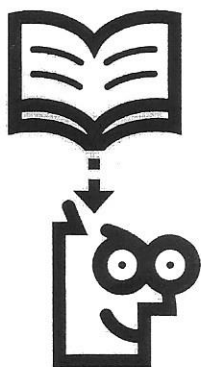


Συνομιλία με τον υπολογιστή. Περισσότερα για τις εντολές εισόδου – εξόδου

- 1) Ο Αλέξανδρος θέλει να αγοράσει γλυκά για να κεράσει για τη γιορτή του. Δεν ξέρει όμως να υπολογίσει πόσα γλυκά μπορεί να αγοράσει με τα λεφτά που έχει. Ο ζαχαροπλάστης τον ρωτάει πόσα λεφτά έχει και υπολογίζει πόσες πάστες μπορεί να αγοράσει τελικά. Να φτιάξετε ένα πρόγραμμα όπου ο ζαχαροπλάστης θα ρωτάει << Αλέξανδρε πόσα λεφτά έχεις; >>. Αμέσως ο Αλέξανδρος θα απαντάει και ο ζαχαροπλάστης θα του υπολογίζει πόσες πάστες μπορεί να αγοράσει. (Μία πάστα κοστίζει 2 ευρώ).
- 2) Στην ομάδα ποδοσφαίρου Χ κάθε παίκτης παίρνει μπόνους ανάλογα με τα τέρματα που πετυχαίνει η ομάδα. Να φτιάξετε ένα πρόγραμμα που να ρωτάει το χρήστη τα τέρματα που πέτυχε η ομάδα, να υπολογίζει και να εμφανίζει το μπόνους που παίρνει κάθε παίκτης γνωρίζοντας ότι για κάθε τέρμα κάθε παίκτης παίρνει 10.000 €/12 (που είναι οι παίκτες).
- 3) Να φτιάξετε ένα πρόγραμμα που να ζητάει από το χρήστη το μήκος της πλευράς ενός τετραγώνου σε μέτρα, να υπολογίζει και να εμφανίζει το εμβαδόν και την περίμετρο του.
- 4) Να φτιάξετε ένα πρόγραμμα που να ζητάει από το χρήστη το μήκος της ακτίνας ενός κύκλου σε μέτρα, να υπολογίζει και να εμφανίζει το εμβαδόν και την περίμετρο του.
- 5) Να φτιάξετε ένα πρόγραμμα που να ζητάει από τον χρήστη έναν αριθμό και στη συνέχεια να υπολογίζει και να εμφανίζει α) τον διπλάσιο του, β) το αριθμό υψωμένο στο τετράγωνο και στον κύβο του, γ) την τετραγωνική ρίζα του και τέλος δ) έναν τυχαίο αριθμό έως τον αρχικό αριθμό. *ε) τον προηγούμενο
και τον επόμενο του αριθμού.*

Εντολές που θα χρειαστείτε :



ΕΡΩΤΗΣΗ
ΑΝΑΚΟΙΝΩΣΗ