

## **1. Sprawdzanie, czy liczba jest parzysta czy nieparzysta:**

Napisz program, który przyjmuje liczbę od użytkownika i sprawdza, czy jest ona liczbą parzystą, czy nieparzystą.

## **2. Obliczanie pola kwadratu**

Napisz program, który prosi o podanie pola kwadratu o boku 5. Jeśli użytkownik poda poprawny wynik, to program napisze Brawo!

## **3. Dzielenie**

Napisz program który podzieli a przez b z warunkiem, że b nie może być zerem

## **4. Prosty quiz - zgadnij liczbę:**

Napisz program, w którym komputer losuje liczbę od 1 do 10, a użytkownik musi zgadnąć, jaka to liczba. Program będzie informować, czy użytkownik podał za wysoką, za niską czy poprawną odpowiedź.

## **5. Witaj w programie - sprawdzenie nazwy użytkownika:**

Napisz program, który wita użytkownika, ale tylko jeśli poda poprawną nazwę użytkownika (np. "admin"). W przeciwnym razie, program wyświetli komunikat o błędzie.

## **6. Gra w zgadywanie wieku**

Napisz program, który pyta użytkownika o jego wiek i na podstawie odpowiedzi wyświetla różne komunikaty:

- Jeśli użytkownik ma mniej niż 18 lat - "Jesteś młodym padawanem!"
- Jeśli użytkownik ma między 18 a 65 lat - "Witaj, dorosły człowieku!"
- Jeśli użytkownik ma więcej niż 65 lat - "Czas na zasłużony odpoczynek!"

## **7. Kosmiczna misja**

Program pyta użytkownika, czy chce polecieć w kosmos. Jeśli odpowie "tak", program pyta, jaką rakieta chce lecieć:

- Jeśli wybierze "Falcon 9" - "Czeka cię misja na Marsa!"

- Jeśli wybierze "Apollo 11" - "O, lecimy na Księżyc!"
- Jeśli wybierze jakąś inną raketę - "Czyżbyś miał własny projekt rakiety?"

## **8. Zwierzakowe przywitanie**

Program pyta użytkownika, jakiego zwierzaka ma w domu. Na podstawie odpowiedzi wyświetla:

- Jeśli poda "pies" - "Twój pies na pewno jest wiernym towarzyszem!"
- Jeśli poda "kot" - "Kot to mistrz lenistwa i drzemek!"
- Jeśli poda inne zwierzę - "Wow, masz naprawdę wyjątkowego pupila!"

## **9. Superbohater czy zwykły śmiertelnik?**

Program pyta użytkownika, czy potrafi latać:

- Jeśli odpowie "tak" - "Super, witaj w gronie superbohaterów!"
- Jeśli odpowie "nie" - "Nie martw się, nie każdy musi mieć supermoce."

## **10. Wybór napoju**

Program pyta użytkownika, jaki napój chce wypić:

- Jeśli wybierze "kawę" - "Mocny zastrzyk energii!"
- Jeśli wybierze "herbatę" - "Idealna na chwilę relaksu."
- Jeśli wybierze "wodę" - "Dbaj o nawodnienie!"
- Jeśli wybierze coś innego - "Hmmm, to coś innego... ciekawego!"

## **11. Magiczny kalkulator**

Program prosi użytkownika o liczbę:

- Jeśli liczba jest mniejsza niż 10 - "To liczba dość mała, spróbuj większą!"
- Jeśli liczba jest większa niż 10, ale mniejsza niż 100 - "O, to liczba w sam raz!"
- Jeśli liczba jest większa niż 100 - "Wow, masz potężną liczbę!"