

## Podstawy programowania – lab. nr 4 - TABLICE

1. Zainicjować tablicę A i napisać nast. programy
  - a) Zerowanie elementów z przedziału [-1,5]
  - b) Zliczenie ilość elementów z poza przedziału [-2,3]
2. Zainicjować tablicę A i napisać następujący program
  - a) Szukający indeks pierwszej wartości maksymalnej
  - b) Szukający indeks ostatniej wartości minimalnej
3. Zainicjować tablicę A i napisać program tworzący nową tablicę B wg wzoru
  - a)  $B[i] = A[0]+A[1]/1+A[2]/2+..A[i]/i$
  - b)  $B[i] = A[0]+A[1]*1+A[2]*2+..A[i]*i$
4. Posortować tablicę
  - a) Rosnąco
  - b) Malejąco
5. Zainicjować dwuwymiarową tablicę B i napisać program, który znajdzie
  - a) Wartość maksymalną nad przekątną
  - b) Wartość minimalną pod przekątną