

1. Napisać program, który czyta liczby z klawiatury i dla liczb ujemnych wyświetla ich wartość bezwzględną a dla liczb dodatnich liczy ich silnię.
2. Napisać program, który dla podanych 2 liczb wyświetla wszystkie liczby, z zakresu 1 ...1000, dzielące się przez sumę cyfr podanej liczby.
3. Napisać program zwracający sumę wartości bezwzględnych z elementów tablicy 100 liczb całkowitych.
4. Napisać program wyświetlający na ekranie kolejne liczby całkowite typu int (do 100), które są podzielne bez reszty przez n (podawane z klawiatury).
5. Napisać program sortujący liczby metodą bąbelkową.
6. Napisać program, który dla zadeklarowanej tablicy dwuwymiarowej liczb całkowitych wyznaczy sumę elementów wszystkich wierszy oraz wszystkich kolumn.
7. Napisać program wczytujący liczby z klawiatury, z jednoczesnym zadawaniem pytania "czy koniec wprowadzania t/n ?" Na zakończenie program powinien wyświetlić wartość: średnią, maksymalną, minimalną z podanych liczb.
8. Wczytać dwuwymiarową tablicę liczb całkowitych a następnie wypisać z niej wszystkie jej elementy parzyste, podając przy każdej z nich jego współrzędną w tablicy.
9. Wczytać tablicę dwuwymiarową dowolnych liczb całkowitych a następnie wyzerować wszystkie jej elementy o wartościach parzystych lub nieparzystych. Wyboru dokonać w trakcie działania programu.
10. Napisać program , który minimalną liczbę banknotów oraz monet, które są potrzebne, aby wypłacić podaną kwotę, używając nominały aktualnie będące w obiegu w Polsce. Przykład:
 
$$1140\text{zł } 47\text{gr} = (5 \times 200 \text{ zł}) + (1 \times 100\text{zł}) + (2 \times 20 \text{ zł}) + (2 \times 20\text{gr}) + (1 \times 5\text{gr}) + (1 \times 2\text{gr})$$
11. W pliku f.in są zapamiętane dowolne liczby całkowite. Do pliku p.out zapisać wszystkie liczby parzyste a do pliku n.out wszystkie liczby nieparzyste. Napisać dwie wersje programu, jedna operuje na pliku tekstowym, druga na pliku binarnym.
12. Dane są dwa pliki f.in oraz g.in z liczbami rzeczywistymi. Z plików tych utworzyć wynikowy plik h.out zawierający wszystkie liczby z obu plików wejściowych posortowane malejąco.
13. Napisać program, który kopiuje zawartość plik f.in zawierającego dowolny tekst do pliku f.out pomijając wszystkie znaki przystankowe (przecinki, kropki, średniki, myślniki, pytajniki, wykrzykniki itd.)
14. Napisać program, który z pliku tekstowego f.in usuwa wszystkie frazy (słowa) znajdujące się pliku g.in. Jeżeli przykładowo w pliku f.in jest tekst „Ala ma kota oraz psa” a w pliku g.in są frazy „ma oraz”, to wynikowy plik powinien zawierać tekst „Ala kota psa”.
15. Napisać program, który przeczyta zawartość dowolnego pliku tekstowego i wyświetli na ekranie najkrótszy oraz najdłuższy wiersz.
16. Zapełnij tablicę liczbami losowymi z przedziału 0...255. Następnie sprawdź, czy w tablicy znajduje się podana z klawiatury wartość i na których pozycjach.

17. Napisać program, który wyświetla informację, czy podany rok jest przestępny, czy też nie. Następnie po podaniu dowolnej daty program wyświetla, który to jest dzień roku.
18. Mając podany dowolny plik tekstowy należy wyodrębnić z niego wszystkie słowa odsiewając ewentualne znaki przystankowe. Przykładowo gdy mamy plik z frazą: „Ala ma kota, psa oraz kanarka!” Powinniśmy w wyniku otrzymać słowa: „Ala”, „ma”, „kota”, „psa”, „kanarka”.
19. Napisz program - prosty kalkulator wykonujący cztery podstawowe działania matematyczne na dwóch liczbach rzeczywistych. Do wyboru działania zastosuj instrukcje switch.
20. Napisać program tłumaczący teksty na alfabet Morse’a.
21. Napisać program konwertujący liczby dziesiętne całkowite do postaci binarnej i szesnastkowej.
22. Napisać program, który na ekranie wyświetli podaną przez użytkownika figurę (do wyboru mamy: kwadrat, trójkąt, prostokąt, koło) o podanych parametrach. Np. dla kwadratu długość boku, dla koła promień itd. Uwaga: używamy trybu tekstowego, więc trójkąty i koła będą siłą rzeczy bardzo niedoskonale wyświetlane.
23. Napisz program, który będzie wyświetlał na ekranie wybrany znak ASCII w n-tym wierszu i m-tej kolumnie ekranu. n oraz m podaje użytkownik w czasie działania programu. Program kończy działanie po podaniu pary (0,0).
24. Napisz program, który na podstawie podanej jako parametr nazwy figury lub bryły oblicza jej pole, obwód oraz objętość (oczywiście tylko dla brył).
25. Napisać program, który zamienia kolejność słów w zdaniu. Np. podając „Ala ma kota” otrzymujemy „kota ma Ala”.
26. Napisać program, który wypisuje zdanie wspak. Np. podając „Ala ma kota” otrzymujemy „atok AM Ala”.
27. Napisać program, który wypisuje słowa w zdaniu wspak. Np. podając „Ala ma kota” otrzymujemy „Ala am atok”.
28. Napisać program rozwiązujący układ równań liniowych. Prawidłowo obsługiwać przypadki, gdy podany układ równań jest sprzeczny lub nieoznaczony.
29. Napisać program wyznaczający ilość dni pomiędzy dwoma podanymi datami. Prawidłowo obsługiwać lata przestępne.
30. Napisać program podający ile dni minęło od podanej daty do dnia bieżącego.