



Laboratorium Informatyka 5 (Powtórzeniowe)

Opracował: mgr inż. Woźniak Piotr

1. Napisz program wczytujący od użytkownika liczbę i wyświetlający jego potęgę jeżeli jest ona większa od 0, w przeciwnym wypadku wyświetl informację „liczba ujemna!”. (**gets.to_i, gets.to_f, if, elsif, else puts**)
2. Wyświetl ciąg liczb od n do n+m z pomocą pętli while, for. Liczby n i m są wpisywane przez użytkownika z konsoli. (**while, for, times**)
3. Wprowadź do tablicy n elementów a następnie wypisz je w odwrotnej kolejności. (**upto, downto, each, []**)
4. Zaprogramuj tablice asocjacyjną przechowującą informację: imię, nazwisko, średnia. (**zmienna = {symbol => "wartosc"}**)

Napisz funkcję, która oblicza wartość wyrażenia $f(x) = 2x^2 + 3x + 4$ jeśli x jest większe od 0. W przeciwnym wypadku funkcja powinna zwrócić napis "błąd". (**def funkcja (zmienna1, zmienna2), return**)

5. Zaproponuj klasę Samochod zawierającą pola: model, kolor, rocznik oraz metody: wypiszInformacje, przemasuj. (**class Nazwa, def, @poleKlasy**)
6. Napisz funkcję przyjmującą jako argument liczbę i zwracającą liczbę o jedną mniejszą jako wynik. Jeżeli wynik odejmowania jest ma być mniejszy od 0 funkcja ma zwrócić wyjątek „zbyt mała liczba!”. (**raise**)
7. Zaprogramuj klasę Ciezarowka dziedziczącą po klasie Samochod i posiadającą pole ladunek i metode zmianaLadunku. (**class KlasaPochodna < KlasaBazowa**)
8. Napisz metodę Silnia wykorzystującą rekurencję do obliczenia wyniku.