Zadania – tablice dwuwymiarowe

1. Napisz program, który wygeneruje tablicę dwuwymiarową tab[3][4] , wypełni ją wartościami losowymi z zakresu <0,9> i następnie wyznaczy:
* Sumę elementów
* Najmniejszy i największy element
* Sumę elementów znajdujących się na „brzegu”
1. Napisz program, który wygeneruje tablicę kwadratową tab[3][3] , wypełni ją wartościami losowymi z zakresu <0,9> i następnie wyznaczy:
* Sumę elementów leżącej na przekątnej tablicy
* Wartość elementu leżącego w ”środku” tablicy.
1. Napisz program, który wygeneruje tablicę kwadratową tab[4][5] , wypełni ją wartościami losowymi z zakresu <0,9> i następnie:
* wyświetli ją
* Wyświetli ja ponownie zamieniając wiersze i kolumny miejscami tak, że powstanie tablica tabbis[5][4]

Zadania – tablice dwuwymiarowe

1. Napisz program, który wygeneruje tablicę dwuwymiarową tab[3][4] , wypełni ją wartościami losowymi z zakresu <0,9> i następnie wyznaczy:
* Sumę elementów
* Najmniejszy i największy element
* Sumę elementów znajdujących się na „brzegu”
1. Napisz program, który wygeneruje tablicę kwadratową tab[3][3] , wypełni ją wartościami losowymi z zakresu <0,9> i następnie wyznaczy:
* Sumę elementów leżącej na przekątnej tablicy
* Wartość elementu leżącego w ”środku” tablicy.
1. Napisz program, który wygeneruje tablicę kwadratową tab[4][5] , wypełni ją wartościami losowymi z zakresu <0,9> i następnie:
* wyświetli ją
* Wyświetli ja ponownie zamieniając wiersze i kolumny miejscami tak, że powstanie tablica tabbis[5][4]

Zadania – tablice dwuwymiarowe

1. Napisz program, który wygeneruje tablicę dwuwymiarową tab[3][4] , wypełni ją wartościami losowymi z zakresu <0,9> i następnie wyznaczy:
* Sumę elementów
* Najmniejszy i największy element
* Sumę elementów znajdujących się na „brzegu”
1. Napisz program, który wygeneruje tablicę kwadratową tab[3][3] , wypełni ją wartościami losowymi z zakresu <0,9> i następnie wyznaczy:
* Sumę elementów leżącej na przekątnej tablicy
* Wartość elementu leżącego w ”środku” tablicy.
1. Napisz program, który wygeneruje tablicę kwadratową tab[4][5] , wypełni ją wartościami losowymi z zakresu <0,9> i następnie:
* wyświetli ją
* Wyświetli ja ponownie zamieniając wiersze i kolumny miejscami tak, że powstanie tablica tabbis[5][4]