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]