

1. Program, który sprawdzi czy trójkąt o podanych bokach a,b,c jest równoboczny.
2. Program, który sprawdzi czy trójkąt o podanych bokach a,b,c jest równoramienny.
3. „Kalkulator” – program, który oblicza dla dwóch wprowadzonych przez użytkownika liczb ich sumę, różnicę, iloczyn i iloraz (wynik ilorazu z 2 miejscami po przecinku) i wypisuje wyniki na ekranie.
4. Program, który zamienia miejscami 2 liczby, wprowadzone przez użytkownika (wykorzystaj zmienną pomocniczą).
5. "Kalkulator" - program, który wykonuje na 2 zmiennych 4 podstawowe działania, napisane w procedurach.
6. Program obliczający wartość funkcji  $y=2x^2+3x-7$  dla podanej przez użytkownika zmiennej x.
7. Program, który sprawdzi czy podana liczba x jest ujemna, dodatnia czy równa
8. Program, który dla podanych 3 liczb znajduje minimalną z nich.
9. Program, który dla podanej ilości punktów wyświetli odpowiadającą im ocenę, zgodnie z nast. wartościami:  
3 – ocena ndst., 6 – ocena dop, 9 – ocena dst, 12 – ocena db, 15 – ocena bdb, 18 – ocena cel.
10. Program, który dla podanej ilości punktów wyświetli odpowiadającą im ocenę, zgodnie z nast. przedziałami:  
1-3 – ocena ndst., 4-6 – ocena dop, 7-9 – ocena dst, 10-12 – ocena db, 13-15 – ocena bdb, 16-18 – ocena cel.
11. Program, który obliczy silnię z wprowadzonej przez użytkownika liczby.
12. Program, który wypisze liczby naturalne od 1 do 100 oddzielone przecinkami.
13. Program, który wypisze liczby naturalne od 1 do 200 podzielne przez 3.
14. Program, który obliczy sumę liczb naturalnych od 1 do 1000.
15. Program, który obliczy 2 do potęgi podanej przez użytkownika.
16. Program, który obliczy n do potęgi k, gdzie n i k podaje użytkownik programu.
17. Program, który narysuje trójkąt prostokątny za pomocą '\*';
18. Program, który narysuje trójkąt równoramienny.
19. Program, który wypełnia tablicę 30 liczb wartościami:
  - a. od 1 do 30
  - b. od 21 do 50
  - c. ciągiem liczb 2,4,6,...60
  - d. ciągiem liczb 2,4,8,16.. 1073741824.
20. Program, który wczytuje 15 liczb całkowitych, a następnie znajduje największą z nich .
21. Program, który losowo wypełnia tablicę 50 liczbami, a następnie wypisuje parzyste i oblicza ich ilość.
22. Program, który wczytuje 10 liczb rzeczywistych a następnie wszystkie ujemne zastępuje zerami i tak otrzymany ciąg wypisuje na ekran.
23. Program wczytujący 10 liczb rzeczywistych i wypisujący na ekran te należące do przedziału [4;15)
24. Program, który posortuje od najmniejszej do największej tablicę 30 losowo wygenerowanych liczb.
25. Program, który losuje liczby całkowite w przedziale od -100 do +50, zapisuje je do tablicy jednowymiarowej 10-elementowej, wyświetla ja na ekranie, następnie przepisuje do drugiej tablicy 10-elementowej te same wartości ale przesunięte o 1 element do przodu (ostatni element trafi na 1 miejsce nowej tablicy, pierwszy element znajdzie się w niej na miejscu drugim itd.) oraz wyświetli na ekranie elementy drugiej tablicy (już przestawione).
26. Program, który wypełnia tablicę 50-elementową liczbami od 0 do 100 i znajduje najmniejszą z nich, podając wynik na ekranie.
27. Program, który sumuje elementy tablicy 100-elementowej wypełnionej losowo wartościami w zakresie od 120 do 280 i wynik wyświetla na ekranie
28. Tablicę dwuwymiarową (macierz) deklarujemy w następujący sposób: `VAR NAZWA: ARRAY[1..N, 1..M] OF TYP`, gdzie N oraz M to wymiar poziomy i pionowy macierzy. Zadanie polega na napisaniu programu, który posumuje wszystkie elementy tablicy 10x10-elementowej (wypełnić ją należy losowo danymi z przedziału od 0 do 100).
29. Program, który generuje kilka (np. 5) dźwięków o różnych wysokościach w pętli.
30. Program, który zamienia miejscami 2 zmienne bez wykorzystania dodatkowej zmiennej