

1. Stworzyć program pozwalający obliczać obwód i pole wielokątów (minimum 6). Program powinien pozwalać obliczać obwód dowolnego wielokąta, powinien także badać podstawowe własności wielokątów (np. czy z podanych odcinków może powstać trójkąt, czy trójkąt jest równoramienny itp.)

2. Napisać program, który umożliwiłby katalogowanie roślin. Każda z katalogowanych roślin powinna posiadać następujące informacje:

- czas życia
- okres kwitnienia
- ulubiona gleba
- optymalna temperatura (minimum, maksimum)
- optymalne nawodnienie (wartość uśredniona)

Program powinien pozwalać na :

- dodawanie roślin
- modyfikacje parametrów
- usuwanie z bazy
- sortowanie danych (np. po nazwie od najmniejszej do największej)
- wyszukiwanie po frazie

3. Napisać program, który na początek tworzy macierz (tablica 2D) losowych wartości int. Liczbę ustala użytkownik. Następnie użytkownik podaje współrzędne dwóch punktów (lokalizacja wartości w tabeli), a nasz program szuka najkrótszej drogi. Szukanie drogi polega na przechodzeniu od pola A do pola B po najmniejszych wartościach pól sąsiednich.