

22.02.2019r.

PODSTAWY INFORMATYKI

PROGRAMOWANIE

1. Napisz program, który pobierze od użytkownika 10 liczb, sprawdzi czy liczby te są parzyste i wyświetli odpowiedni komunikat.
2. Napisz program obliczający pole trójkąta. Odpowiednie długości pobierz od użytkownika.
3. Napisz program, który wyświetli 20 kolejnych wielokrotności liczby 16.

BAZY DANYCH

1. Stwórz tabelę:
 - a. auta – posiadającą następujące kolumny:
 - i. id
 - ii. marka
 - iii. model
 - iv. rocznik
 - v. przebieg
2. Wypełnij tabelę poniższymi danymi:

marka	model	Rok produkcji	przebieg
Volkswagen	Polo	2003	127000
Hyundai	I40	2014	220000
Audi	Q7	2018	13000
Mitsubishi	Eclipse	2018	100
Kia	Optima	2014	98550

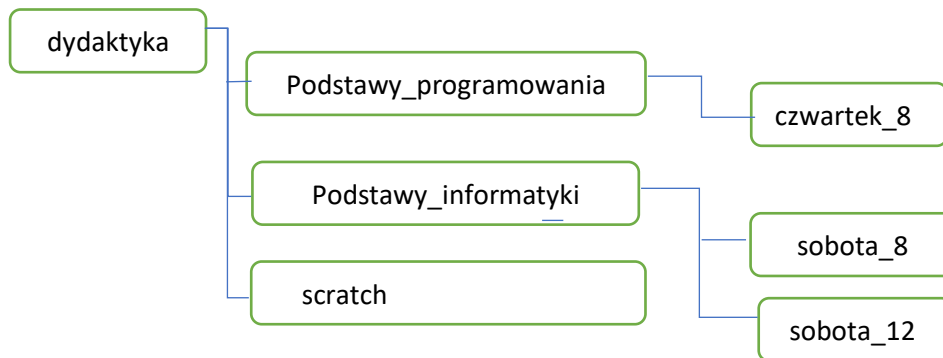
3. Wybierz auta o przebiegu większym niż 10000 i mniejszym niż 100000
4. Usuń wszystkie auta starsze niż 5 lat.

19.01.2019r.

PODSTAWY INFORMATYKI

LINUX

1. Stwórz następującą strukturę katalogów:



2. W katalogu scratch utwórz pliki zadanie1.txt oraz zadanie2.txt.
3. Dla pliku zadanie1.txt nadaj prawa odczytu i wykonania dla właściciela pliku, odczytu i zapisu dla grupy oraz brak uprawnień dla pozostałych użytkowników.
4. Skopiuj zawartość katalogu scratch do katalogu sobota_12.
5. Przenieś plik zadanie2.txt do katalogu czwartek_8