

23.02.2019r.

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

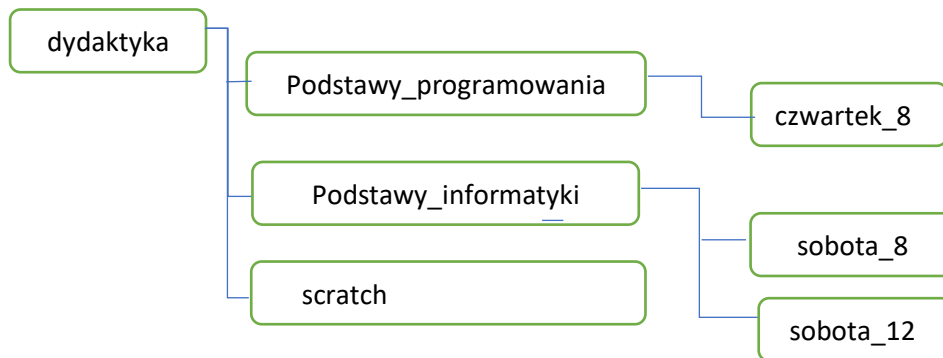
3. Wybierz auta, których model zaczyna się na literę E.
4. Zmodyfikuj rekord auta Kia Optima ustawiając rok produkcji na 2013.

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 zapisu dla właściciela pliku, wykonania dla grupy oraz zapis dla pozostałych użytkowników.
4. Skopiuj zawartość katalogu scratch do katalogu sobota_12.
5. Przenieś plik zadanie2.txt do katalogu czwartek_8