**Powtórzenie**

1. **Generowanie liczb losowych**

Zadanie

Napisz program symulujący rzucanie monetą. Dla każdego rzutu monetą program powinien wyświetlić Orzel lub Reszka. Załóż 100 rzutów monetą. Wyświetl ile razy upadła moneta na każdą stronę. Użyj w programie funkcji rzut, nie pobierającej argumentów i zwracającej 0 dla orła i 1 dla reszki.

1. **Przekazywanie tablic jako argumentów funkcji**

Zadanie

Napisać prototyp, definicję i przykład wywołania funkcji ***statystyka***, która zwraca wartość minimalną, maksymalną i średnią z ***n*** liczb rzeczywistych z przedziału ***<0,1>*** zawartych w tablicy.

1. **Praca w grupie**

Zadania

Napisz program, który dla dwóch wektorów ***a*** i ***b*** k wymiarowych wyznacza trzeci wektor ***c*** składający się z wartości współrzędnych wektorów ***a***, ***b***, tak że dla każdego ***i*** należącego do przedziału ***<0,k)*** ***c[i]=min{a[i],b[i]}***.

W programie użyj 3 funkcji: ***inputdata()*** dla wprowadzenia danych do wektorów, ***determine()*** wyznaczenia wektora ***c***, ***outputdata()*** wyświetlenia wyniku.

***Przykładowy wynik działania programu:***

a={1.2, 1.4, 1.7, 1.2, 1.5}

b={0.1, 1.3, 1.8, 0.9, 1.3}

c={0.1, 1.3, 1.7, 0.9, 1.3}