

12. Napisz program wypisujący na ekranie 15 gwiazdek. W drugiej wersji programu liczbę gwiazdek do wypisania wczytaj z klawiatury.
13. Napisz program wypisujący na ekranie wszystkie liczby dwucyfrowe.
14. Napisz program wypisujący na ekranie liczby trzycyfrowe podzielne przez 13.
15. Napisz program wypisujący wszystkie dzielniki liczby całkowitej n w trzech wersjach: z pętlą *for*, pętlą *while* oraz pętlą *do...while*.
16. Napisz program wyznaczający sumę n początkowych liczb parzystych. Liczbę n należy wczytać z klawiatury.
17. Napisz program wyznaczający sumę kwadratów liczb od 1 do n . Liczbę n należy wczytać z klawiatury.
18. Napisz program wyznaczający n -tą potęgę liczby x . Liczby n oraz x należy wczytać z klawiatury.
19. Napisz program wyznaczający wartość $n!$. Liczbę n należy wczytać z klawiatury.
20. Napisz program obliczający, ile różnych podzbiorów k -elementowych można utworzyć ze zbioru n -elementowego. Liczby k i n należy wczytać z klawiatury.
21. Napisz program określający część całkowitą pierwiastka kwadratowego liczby naturalnej n (bez użycia funkcji `sqrt()`). Liczbę n należy wczytać z klawiatury.
22. Napisz program wczytujący z klawiatury liczbę całkowitą. Program powinien przyjmować jedynie liczbę dodatnią. Jeśli użytkownik poda liczbę ujemną, to powinien zostać poinformowany, że wymagana jest liczba dodatnia i poproszony o kolejną liczbę. Próbę wczytywania liczby powtarzamy tak długo, dopóki użytkownik nie poda liczby poprawnej (dodatniej).
23. Napisz program sprawdzający, czy wczytana z klawiatury liczba n jest pierwsza.
24. Napisz program obliczający najmniejszą wspólną wielokrotność dwóch liczb całkowitych dodatnich a i b . Liczby a i b należy wczytać z klawiatury.
25. Napisz program obliczający największy wspólny dzielnik dwóch liczb całkowitych dodatnich a i b . Liczby a i b należy wczytać z klawiatury.
26. Napisz program sprawdzający, czy wczytana z klawiatury dodatnia liczba całkowita n jest liczbą doskonałą. Liczba doskonała to taka, której suma dzielników (nie licząc samej liczby n) jest równa tej liczbie. Przykładami liczb doskonałych są liczby 6 i 28.
27. Napisz program wyznaczający liczbę cyfr i sumę cyfr wczytanej liczby.
28. Napisz program wyświetlający liczbę w odwrotnej kolejności.
29. Napisz program sprawdzający, czy wczytana z klawiatury liczba jest palindromem, tzn. czytana od końca jest taka sama, np. 12321, 234432.
30. Napisz program sprawdzający, czy więcej jest cyfr parzystych, czy nieparzystych we wczytanej liczbie.