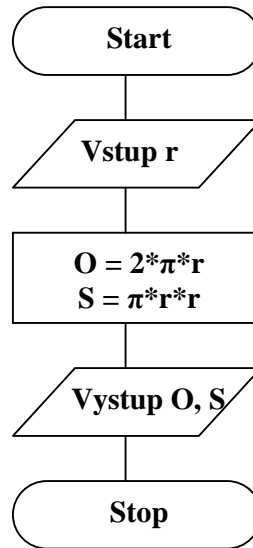
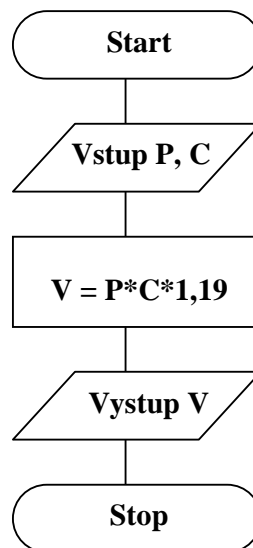


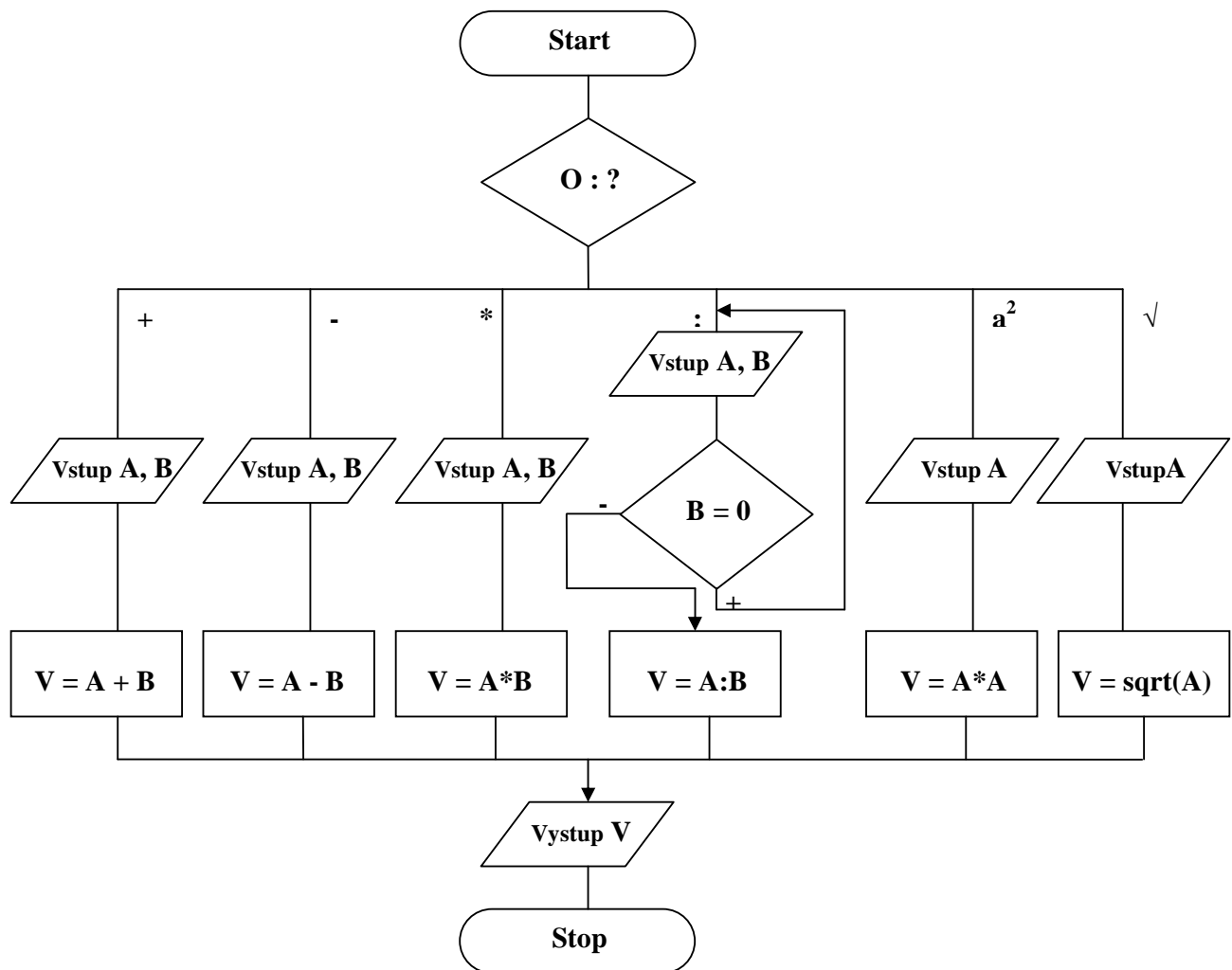
1) Vytvorte algoritmus (vývojový diagram) na výpočet obvodu kruhu. $O=2\pi r$; $S=\pi r^2$



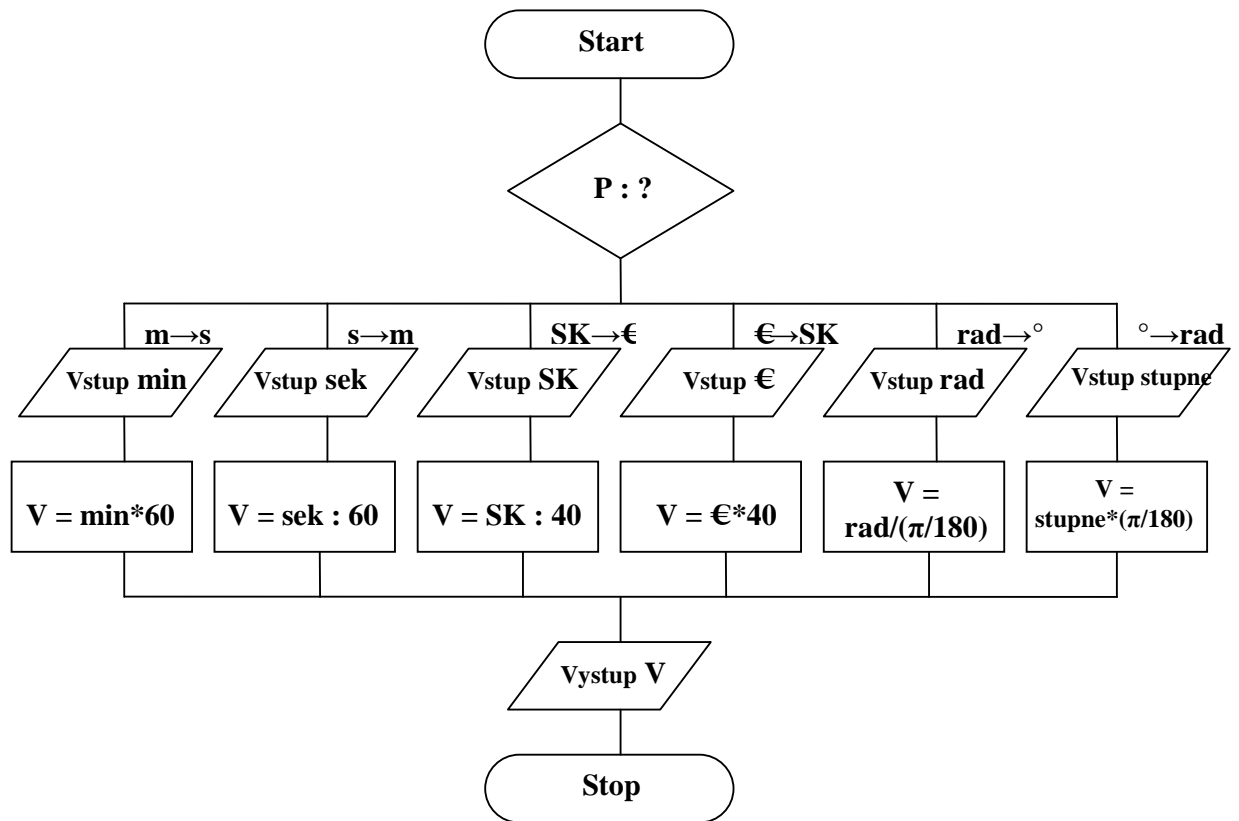
2) Vytvorte algoritmus (vývojový diagram) na výpočet celkovej ceny výrobku s DPH, vstup je počet kusov a cena bez DPH. $\text{suma} = \text{pocet} \times \text{cena} \times 1,19$



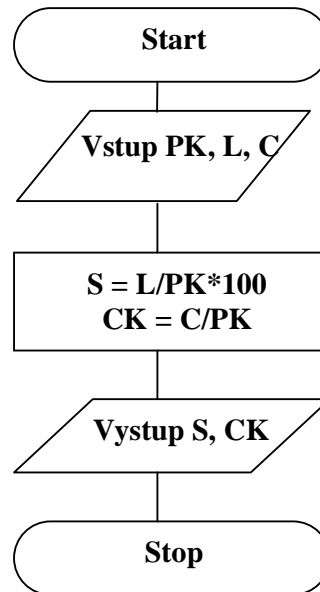
3) Vytvorte algoritmus (vývojový diagram) „kalkulačka“. Realizujte operáciu sčítania, odčítania, násobenia, delenia, druhej mocniny a druhej odmocniny



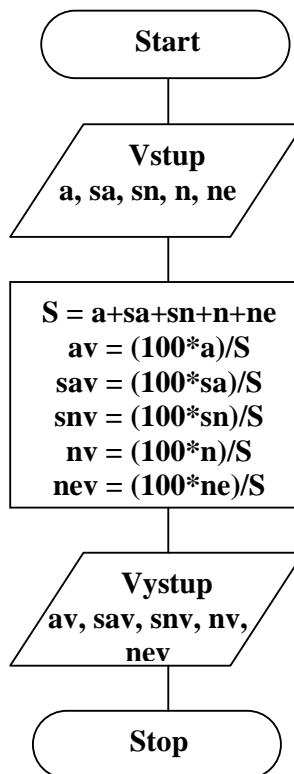
4) Vytvorte algoritmus (vývojový diagram) na prevod: min-sek a opačne, SK-€ a opačne, radiany-stupne a opačne.



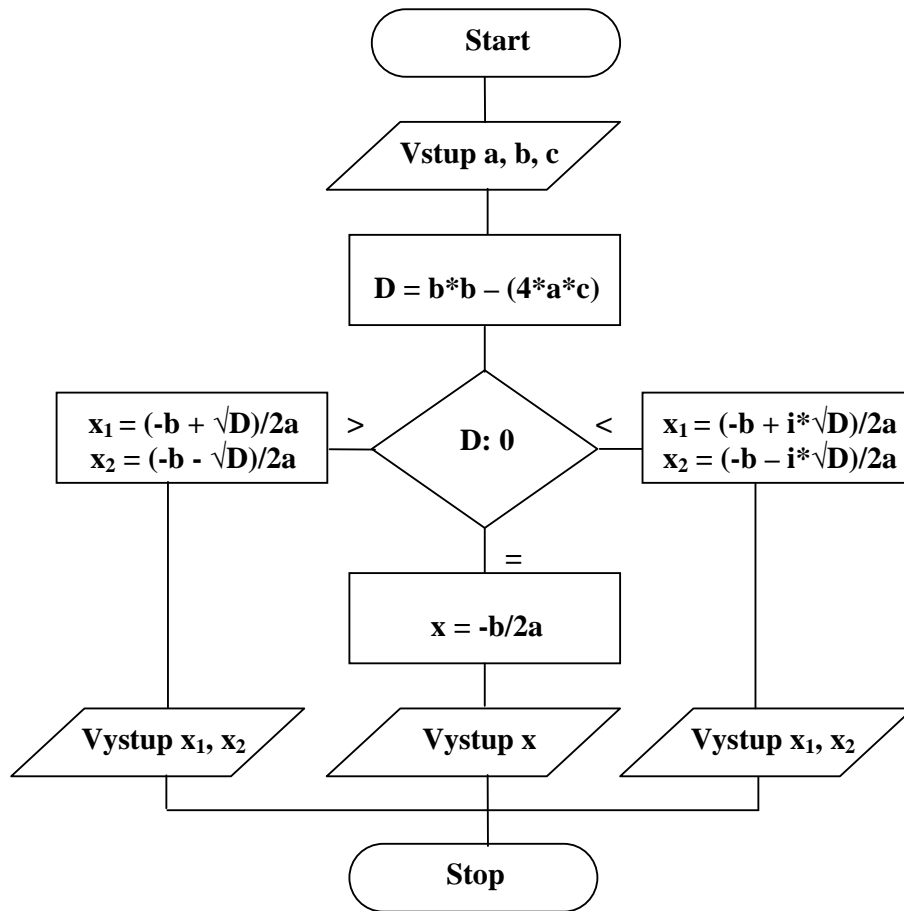
5) Vytvorte algoritmus (vývojový diagram) na výpočet spotreby pohonných hmôt na 100 km a ceny za 1 km. Vstup je počet prejdeneých km, počet natankovaných litrov a cena za tankovanie.



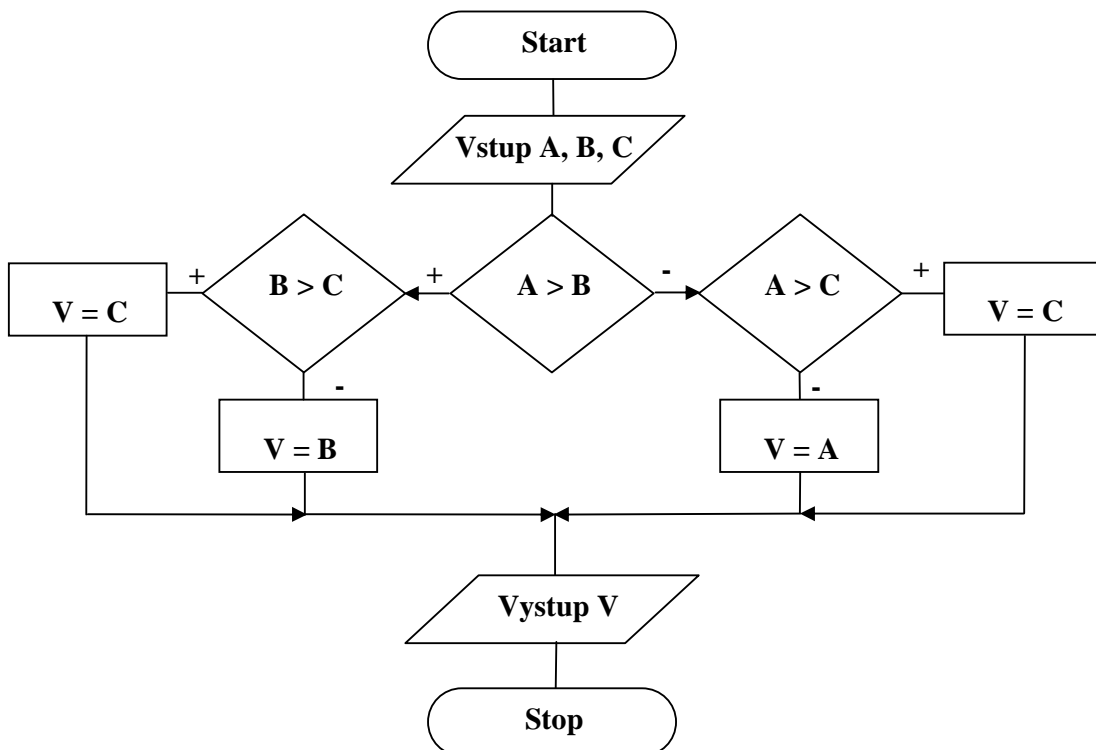
6) Vytvorte algoritmus (vývojový diagram) v ktorom vyhodnotíte výsledky hlasovania. Vstup je počet hlasujúcich (áno, skôr áno, skôr nie, nie, neviem), výstup je percentuálne vyhodnotenie hlasovania.



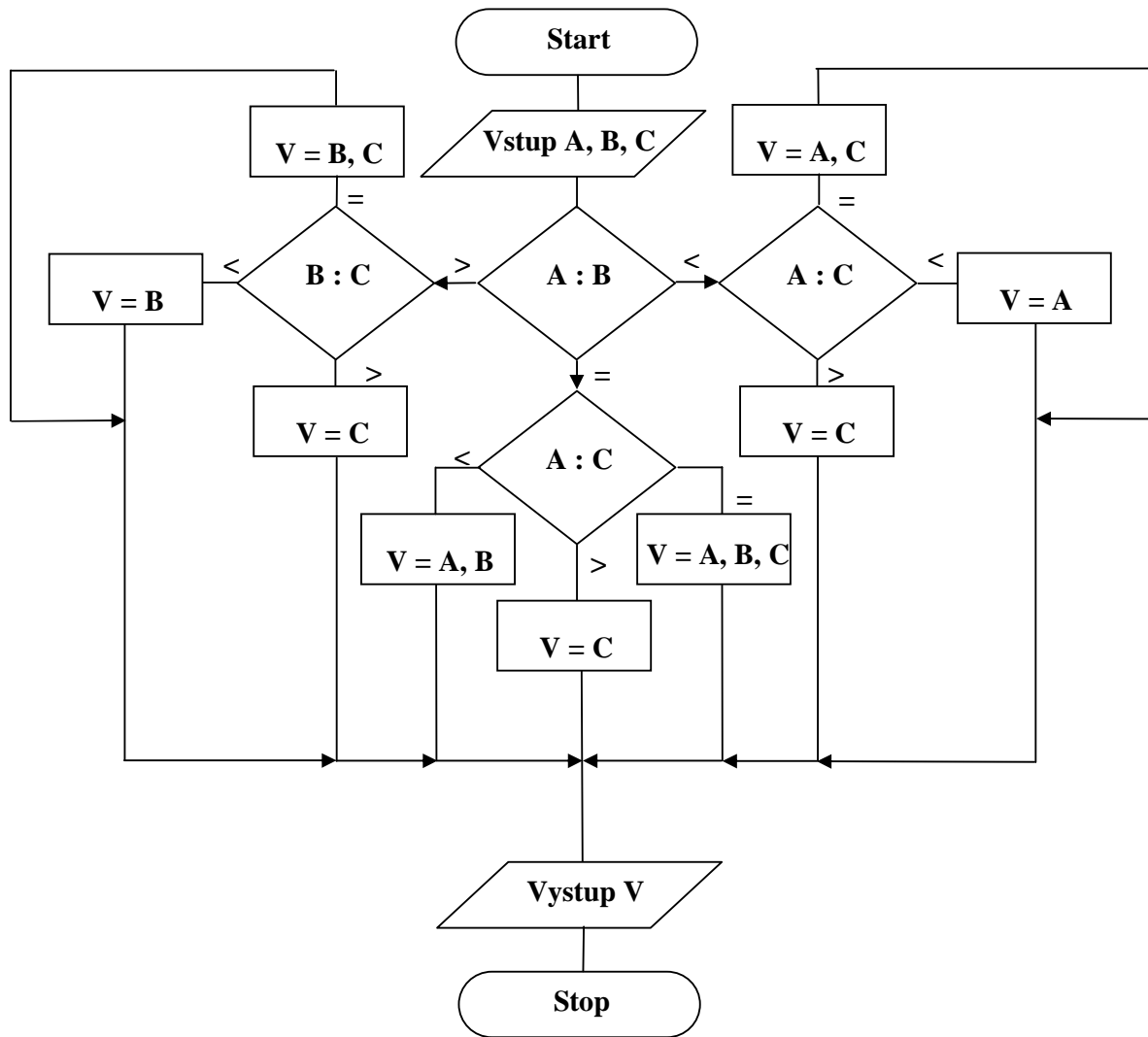
7) Vytvorte algoritmus (vývojový diagram) na úplné riešenie kvadratickej rovnice.



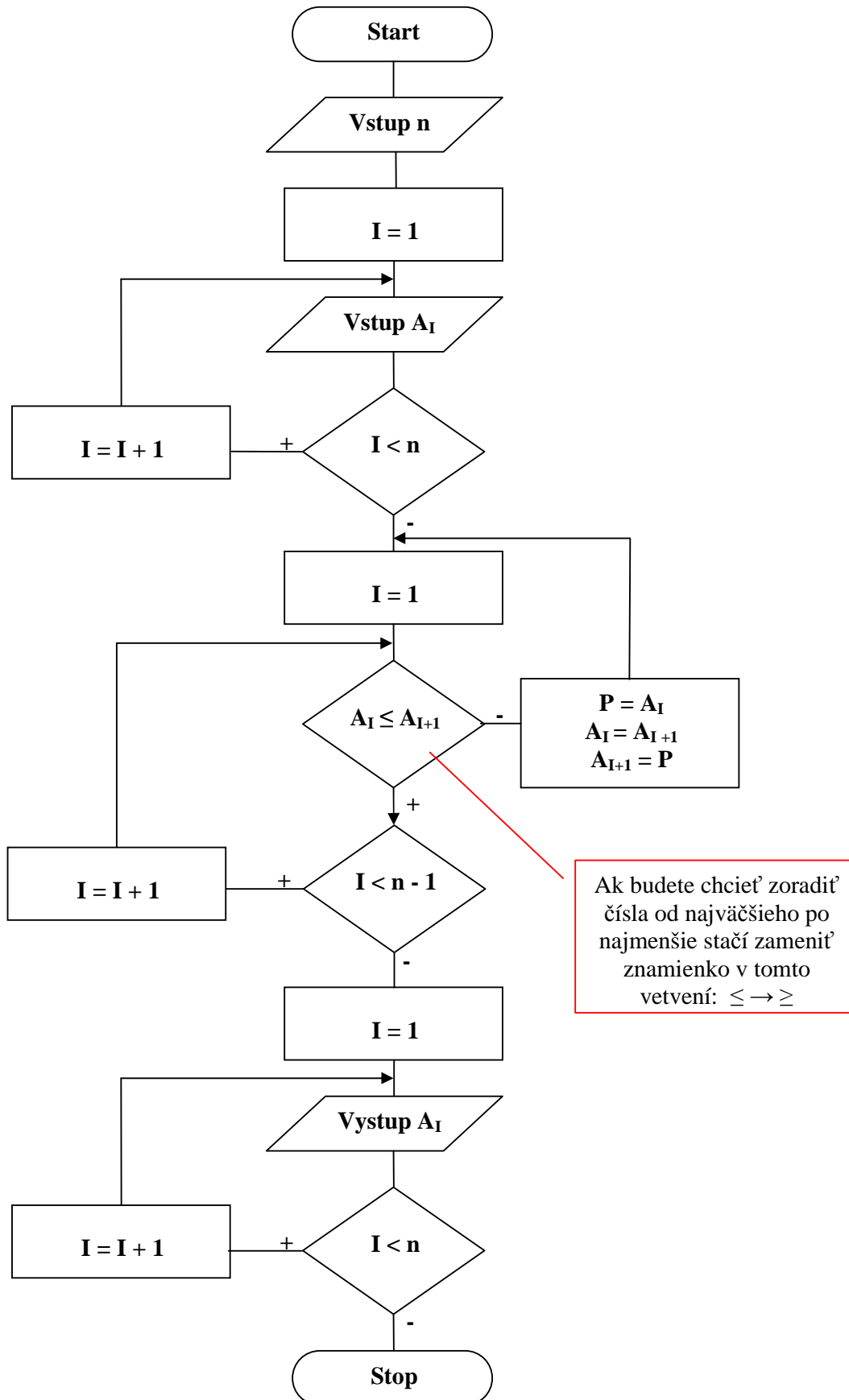
8) Vytvorte algoritmus (vývojový diagram) na nájdenie najmenšieho čísla z troch zadaných (v prípade rovnosti vypíše len jedno číslo)



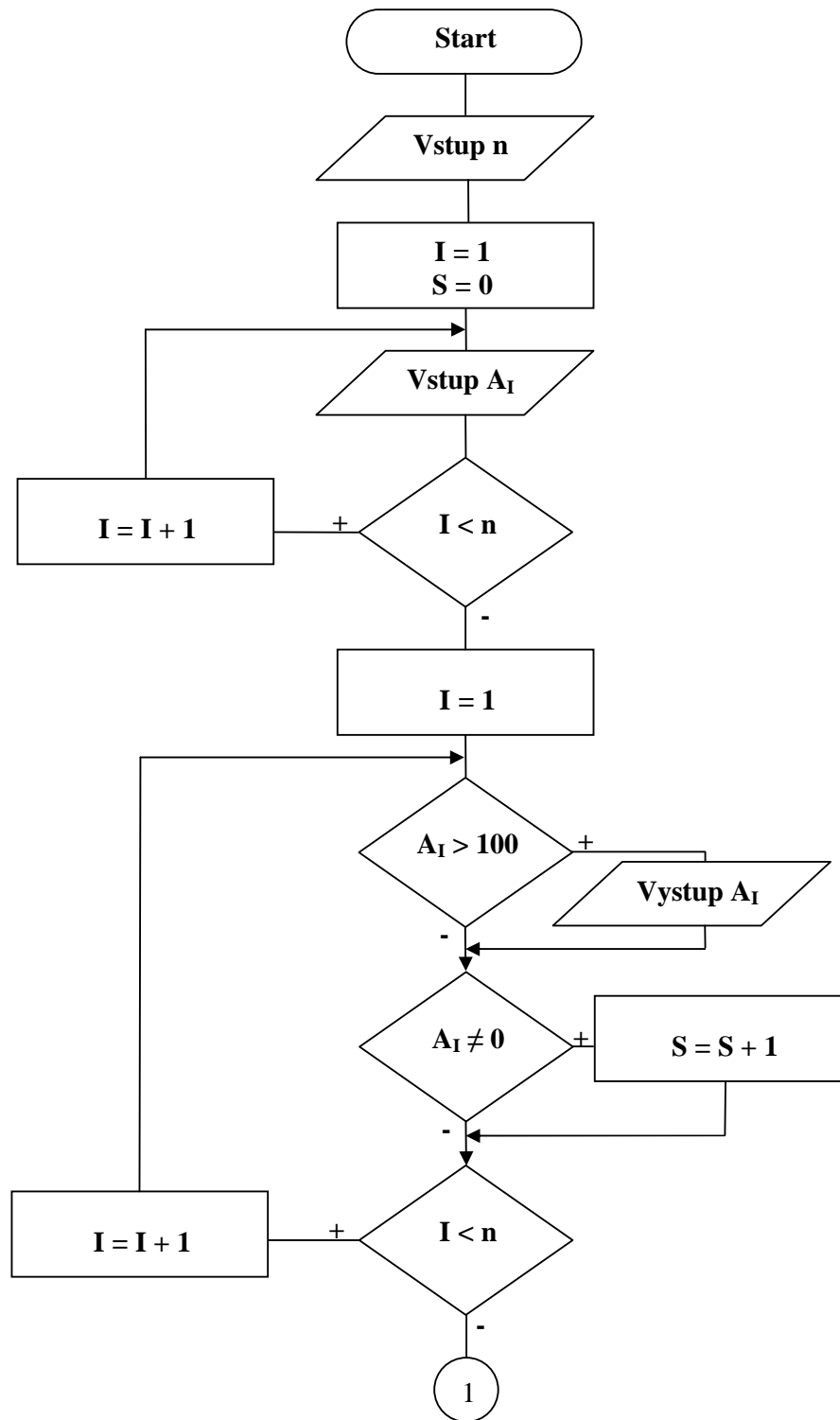
9) Vytvorte algoritmus (vývojový diagram) na nájdenie najmenšieho čísla z troch zadaných (v prípade rovnosti vypíše všetky najmenšie čísla)

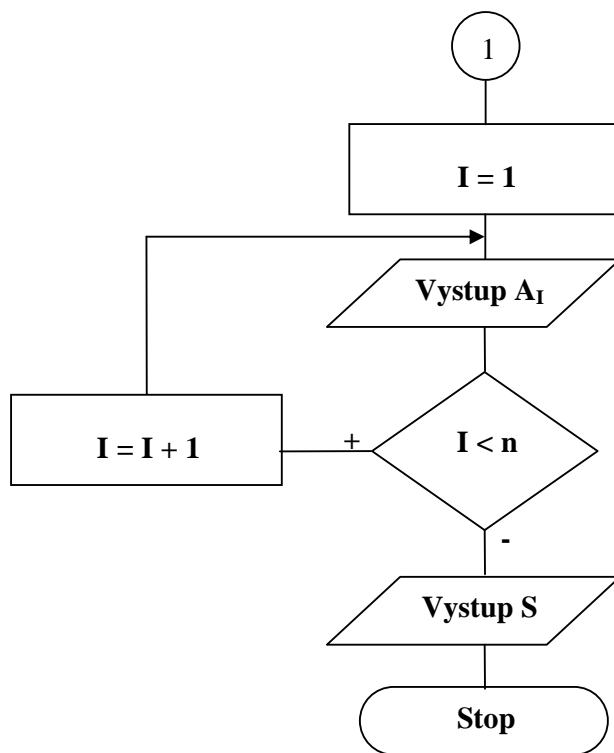


10) Vytvorte algoritmus na (vývojový diagram) na načítanie jednorozmerného pola, zoradenie čísel od najmenšieho po najväčšie a výpis pola.

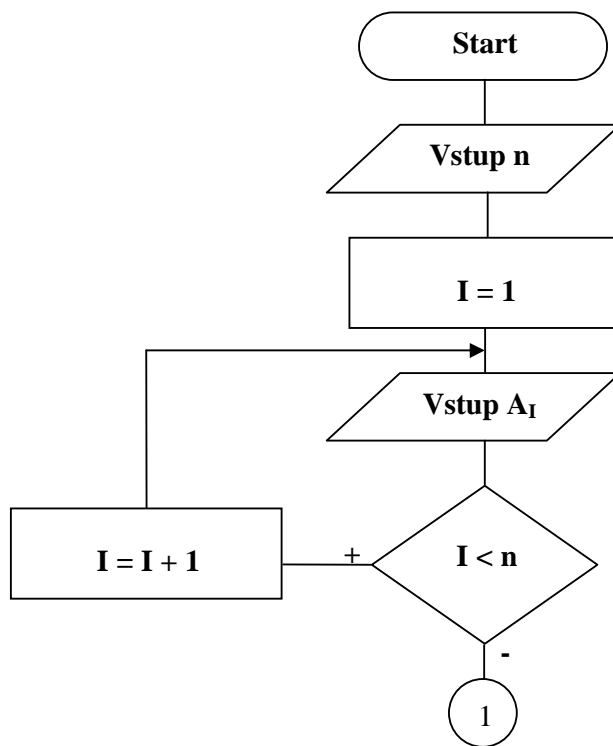


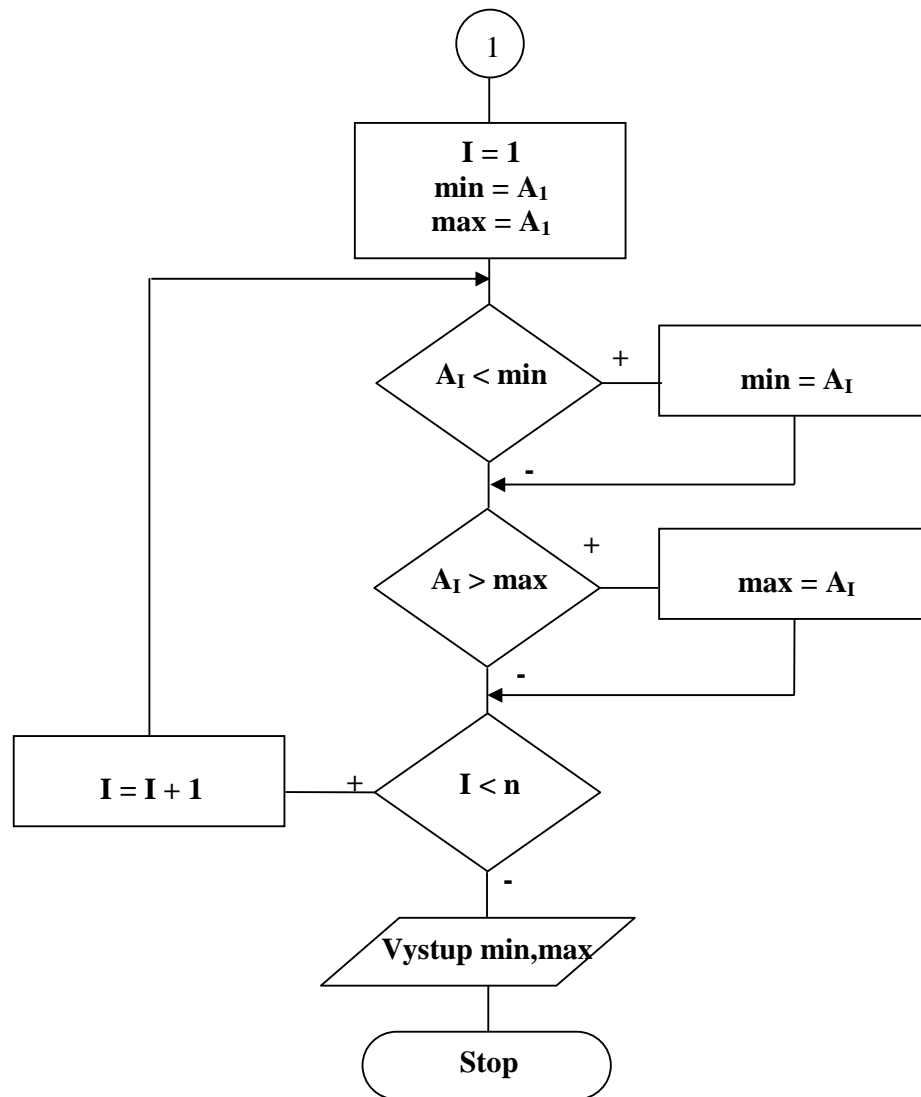
11) Vytvorte algoritmus (vývojový diagram) na načítanie jednorozmerného pola, výpis pola, čísel vyšších ako 100 a počet nenulových čísel.



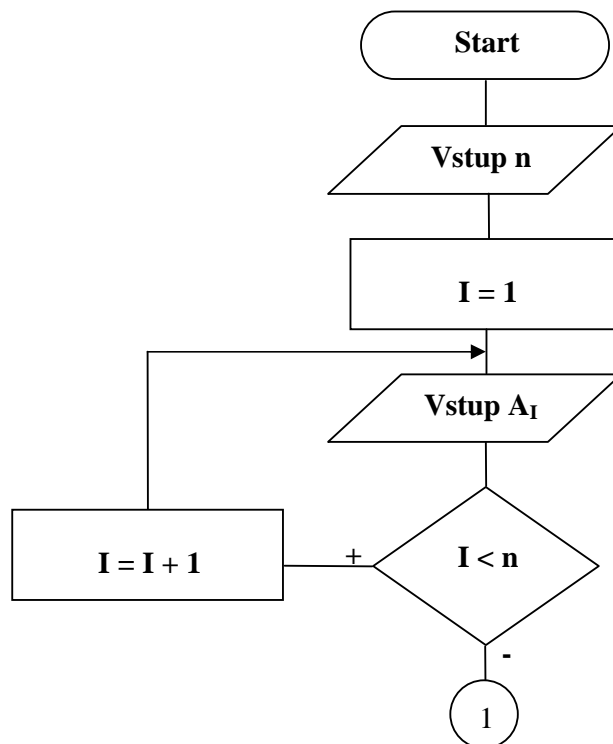


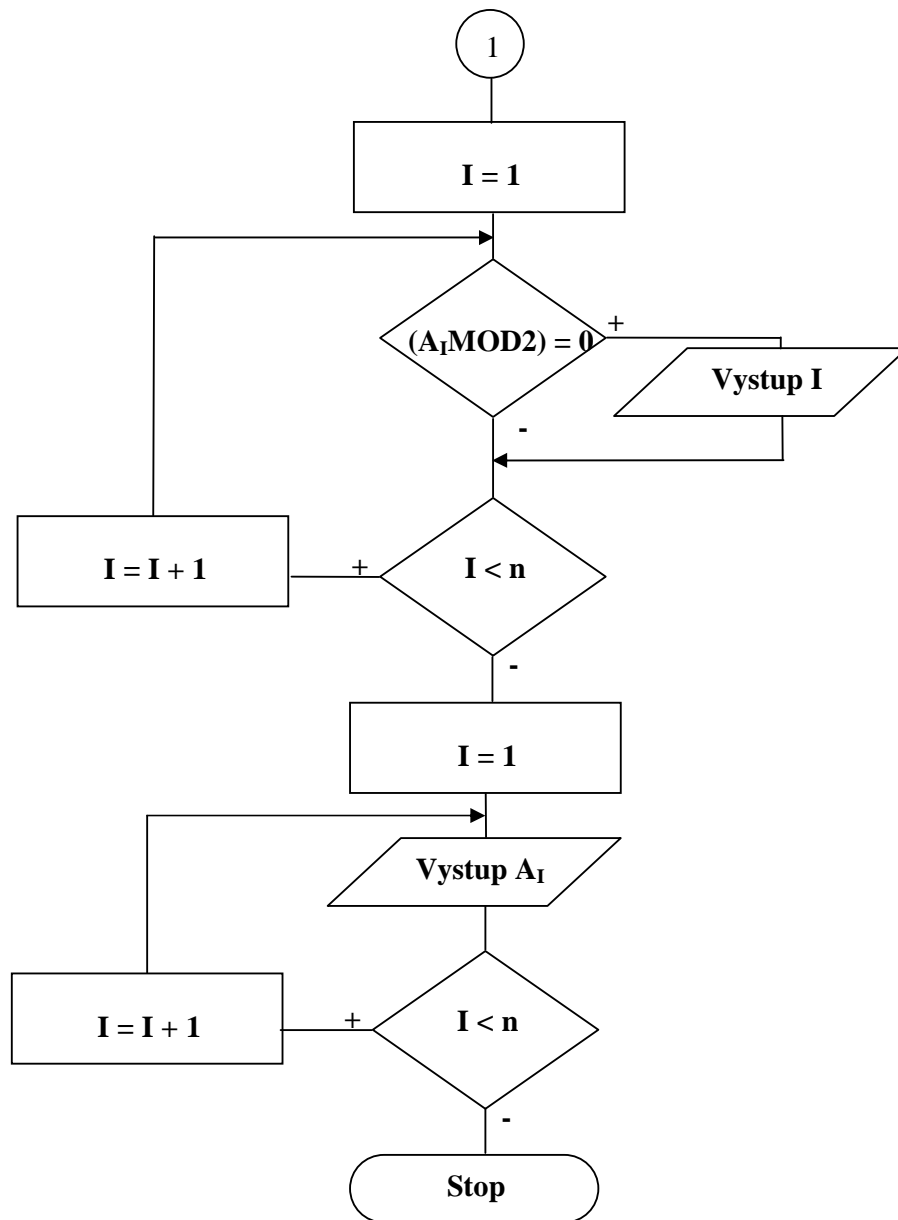
12) Vytvorte algoritmus (vývojový diagram) na načítanie jednorozmerného pola a nájdenie min a max prvku.



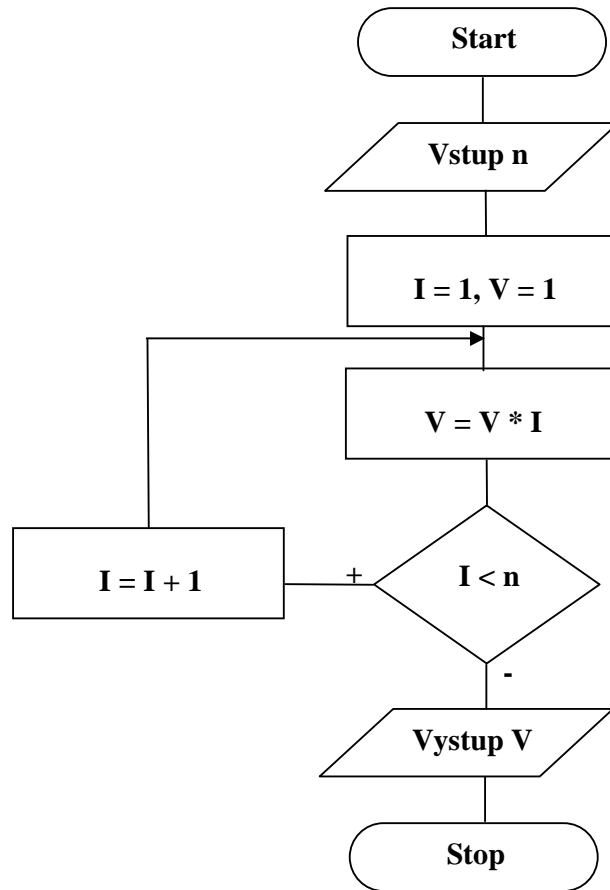


13) Vytvorte algoritmus (vývojový diagram) na načítanie jednorozmerného pola, výpis pola a indexov prvkov ktoré obsahujú párne čísla.

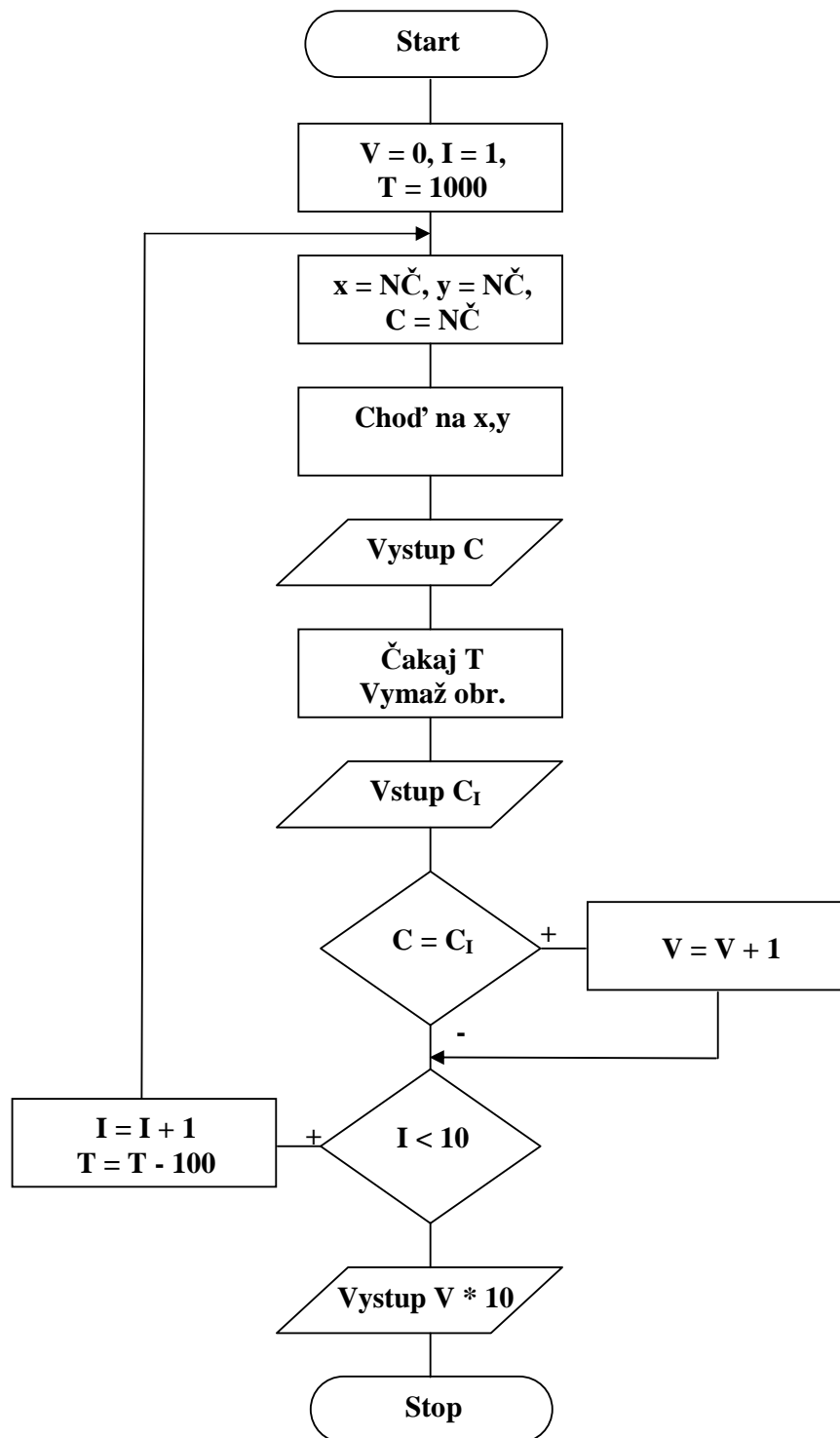




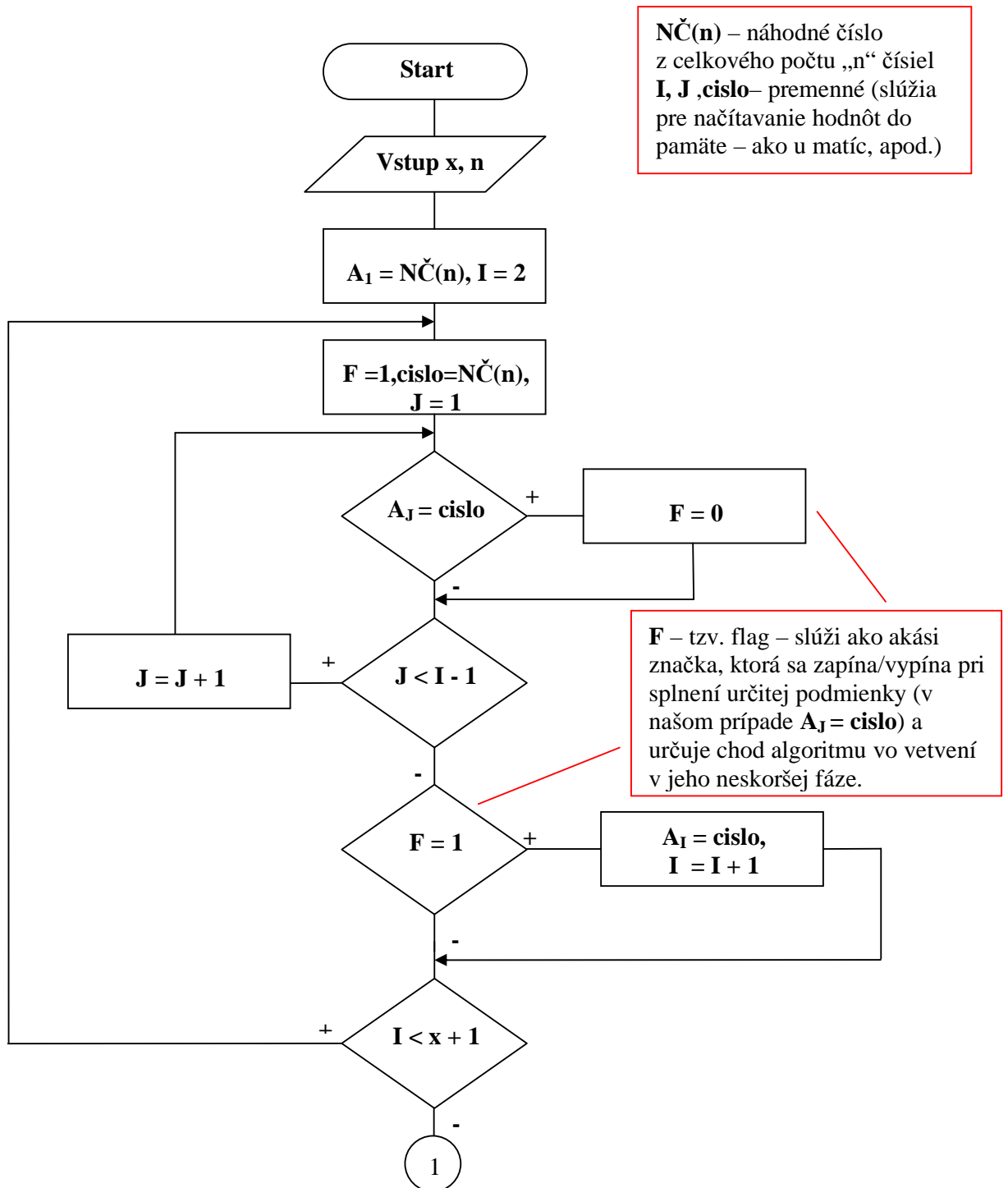
14) Vytvorte algoritmus (vývojový diagram) na výpočet faktoriálu.

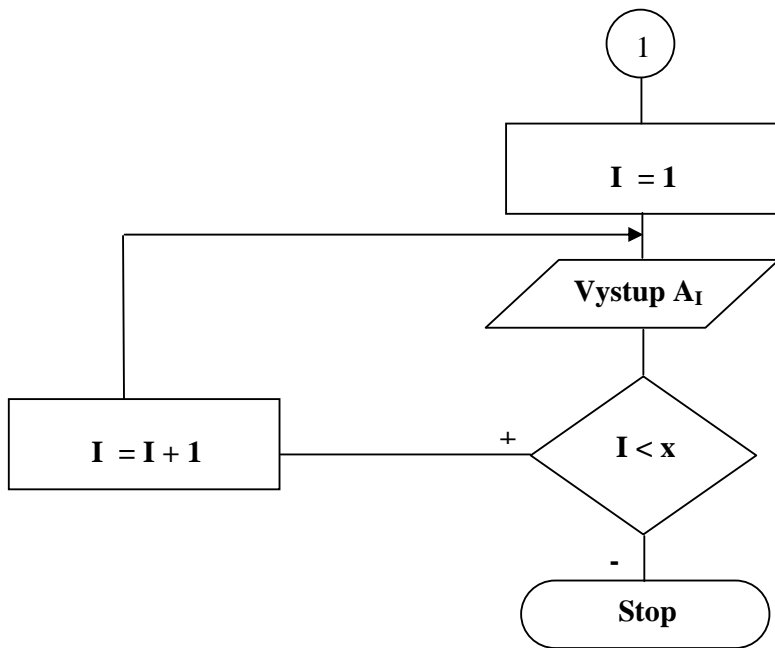


15) Vytvorte algoritmus (vývojový diagram) na ktorom budete realizovať zobrazenie 10 náhodných čísel na náhodné pozície, na čas ktorý sa bude postupne znižovať a zobrazenie úspešnosti uhádnutých čísel.

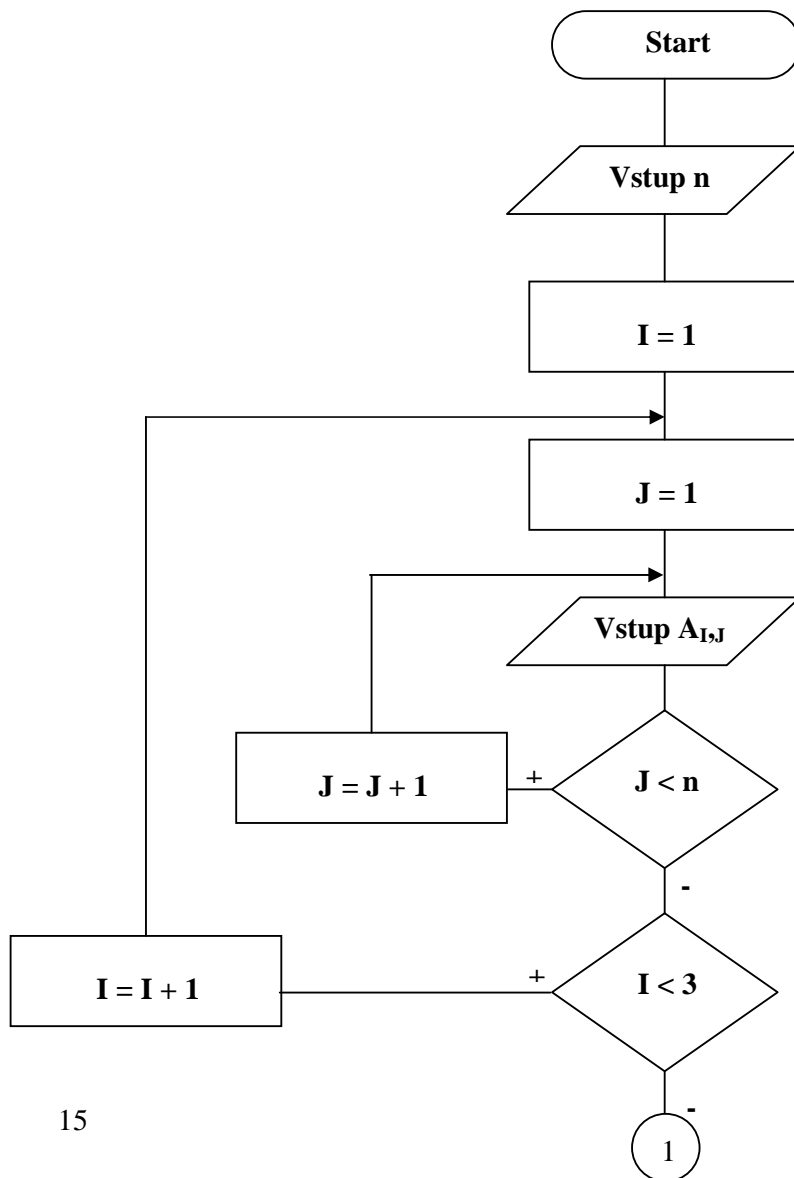


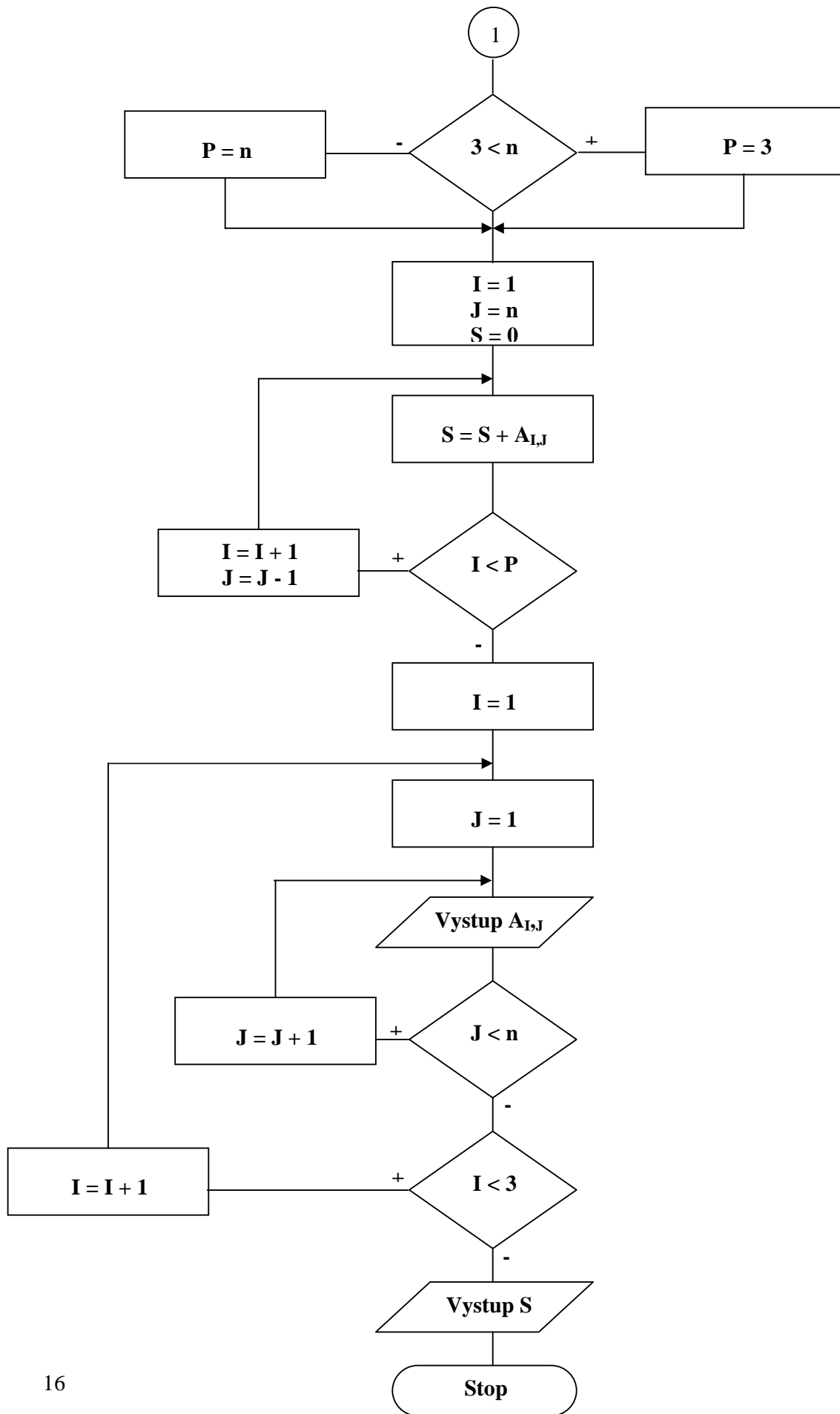
16) Vytvorte algoritmus (vývojový diagram) na nájdenie „x“ čísel z celkového počtu „n“ bez opakovania.



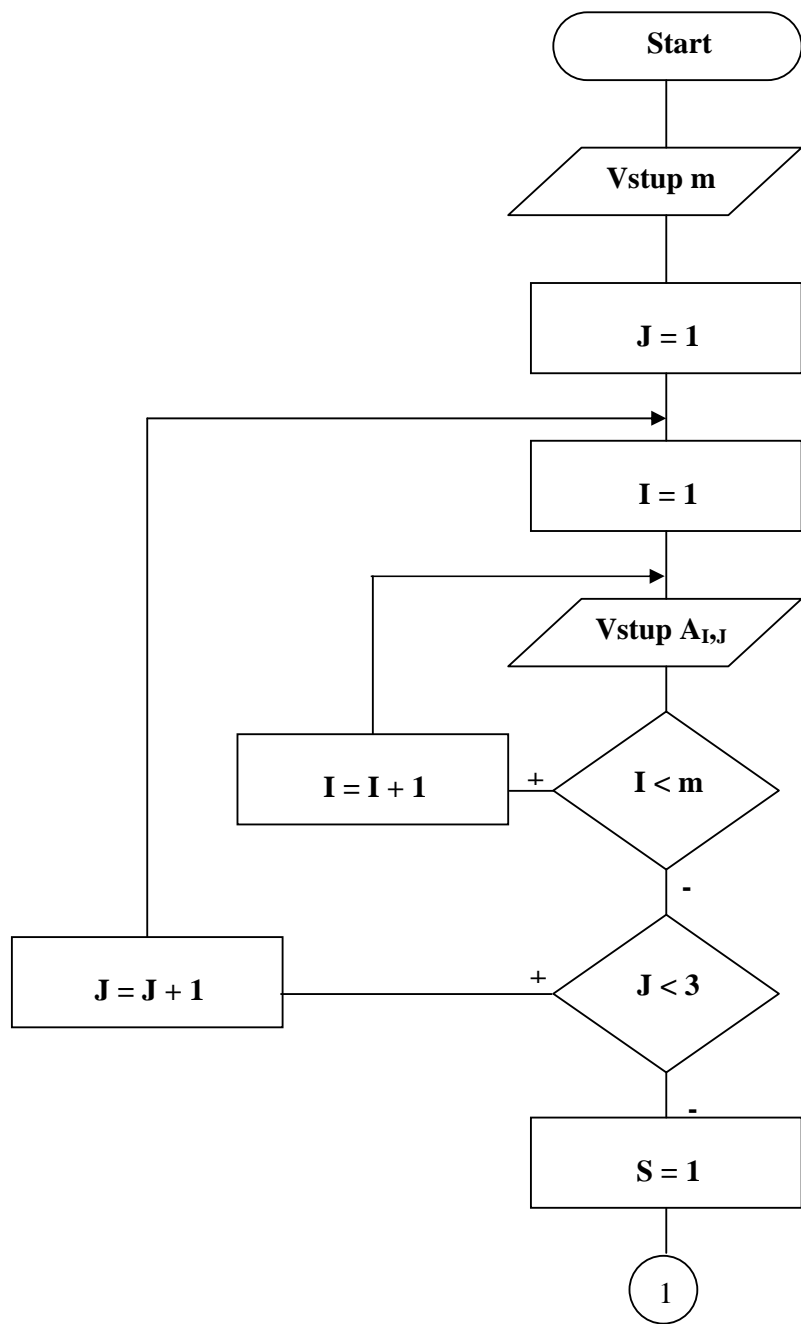


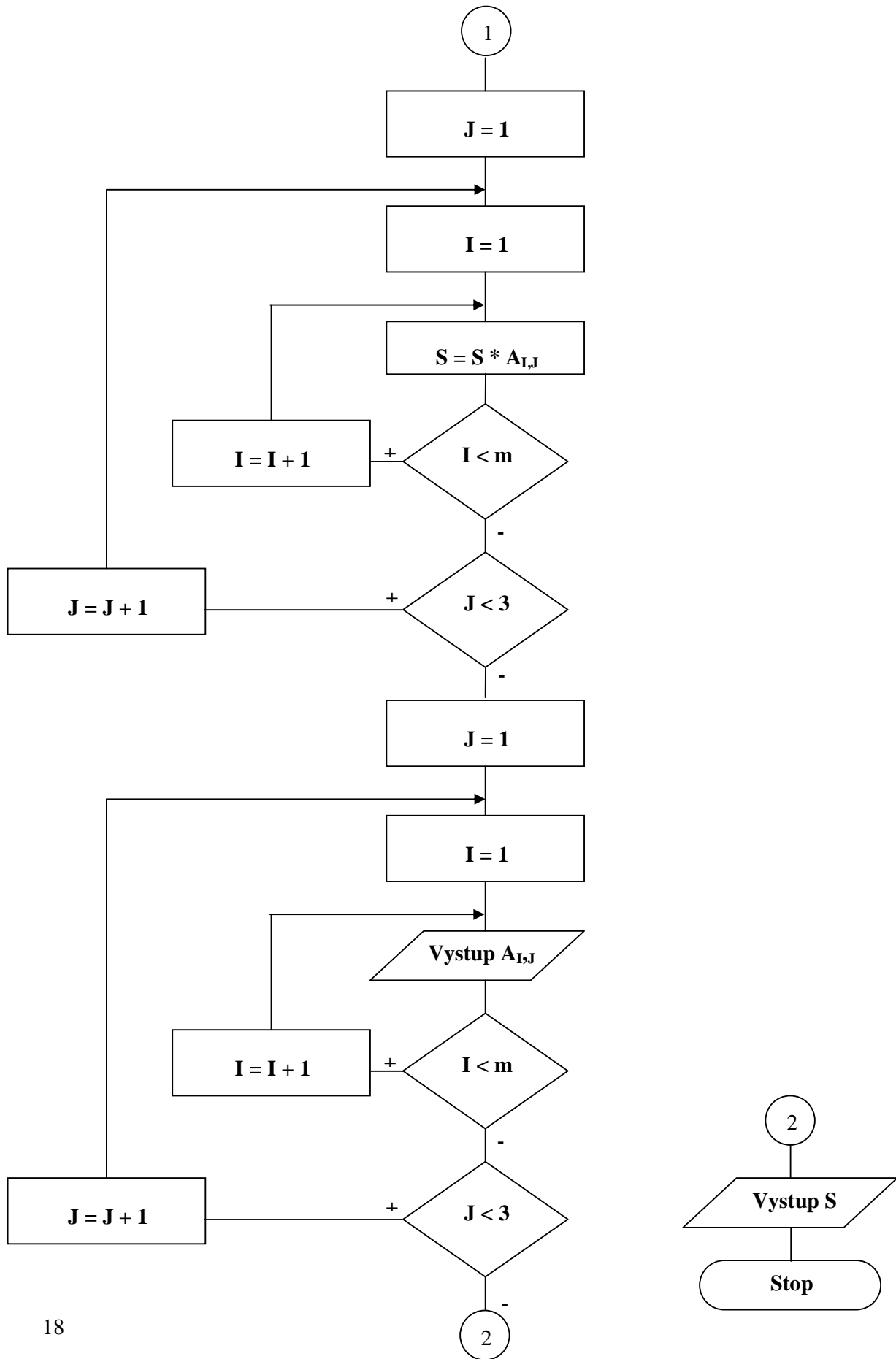
17) Vytvorte algoritmus (vývojový diagram) na načítanie matice 3 x n po riadkoch, výpis matice a súčtu prvkov vedľajšej diagonály.



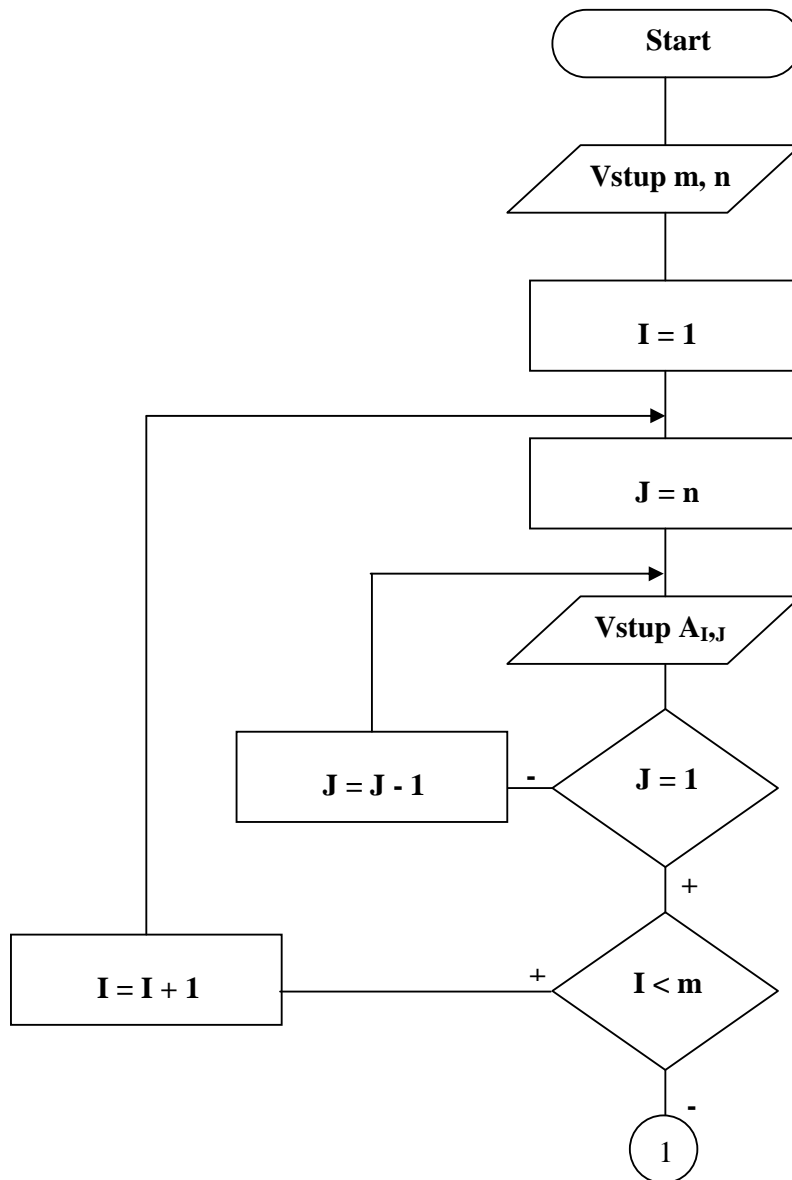


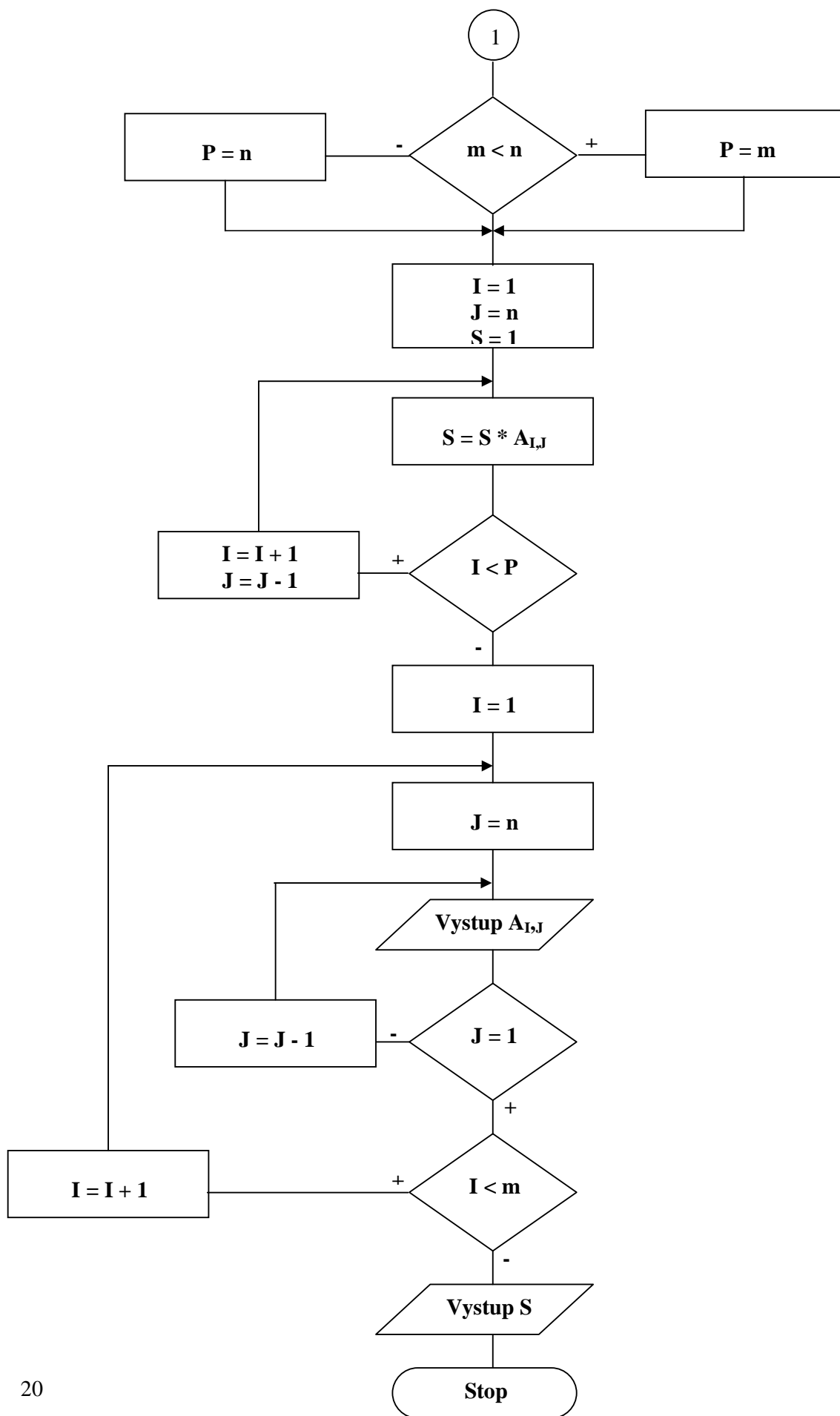
18) Vytvorte algoritmus (vývojový diagram) na načítanie matice $m \times 3$ po stĺpcoch, výpis matice a súčiny všetkých prvkov.



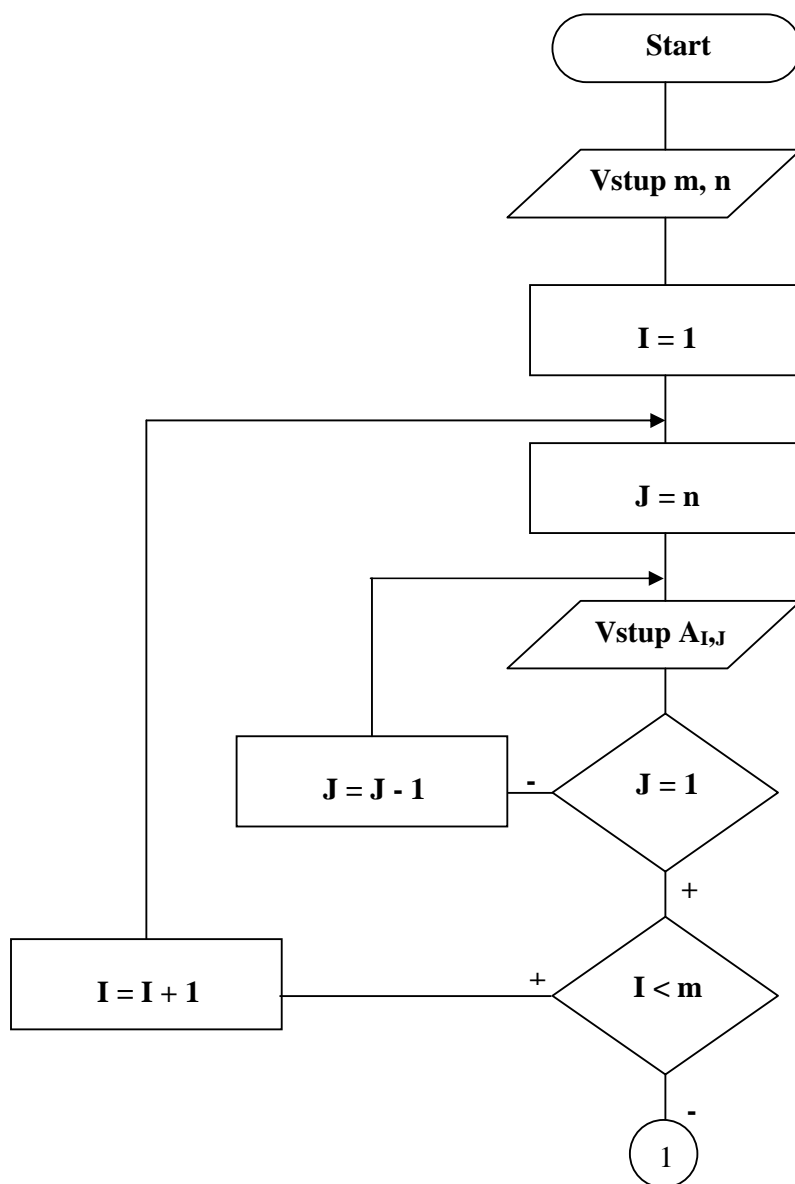


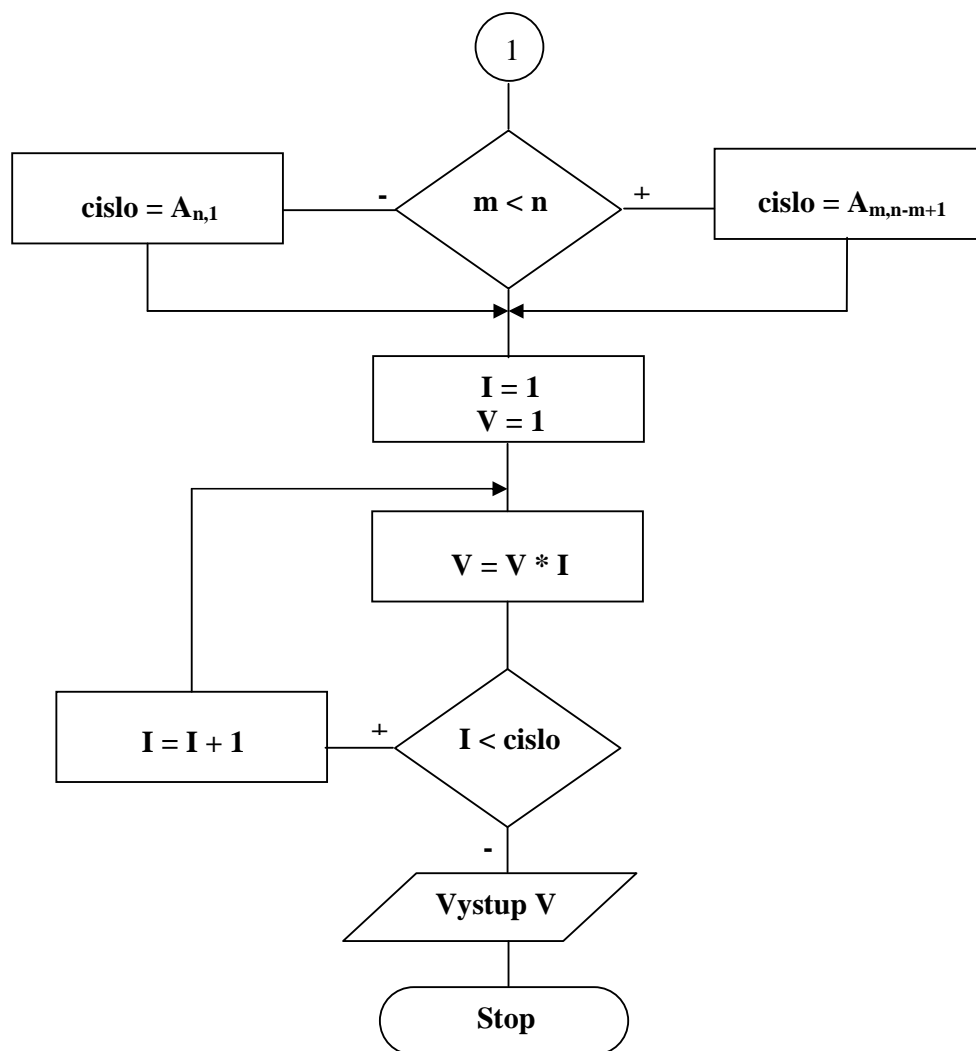
19) Vytvorte algoritmus (vývojový diagram) na načítanie matice $m \times n$ po riadkoch a v opačnom poradí, výpis matice a súčiny prvkov vedľajšej diagonály.



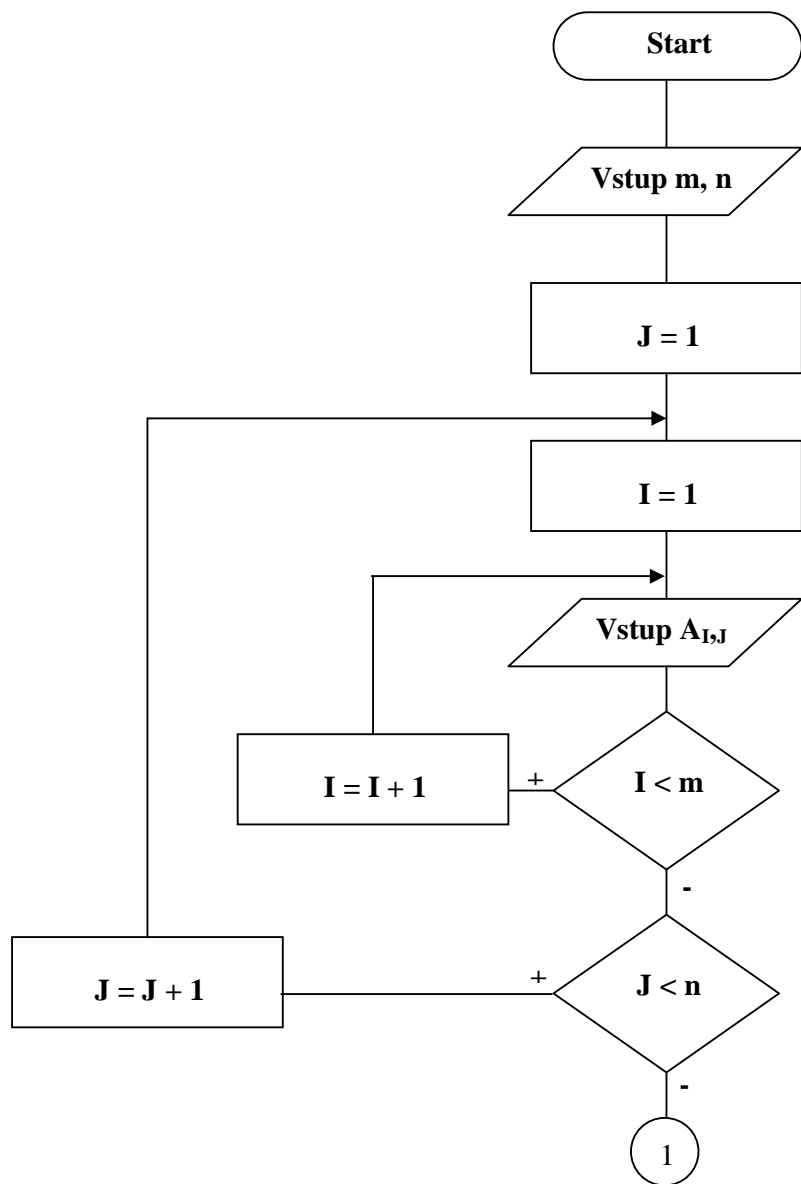


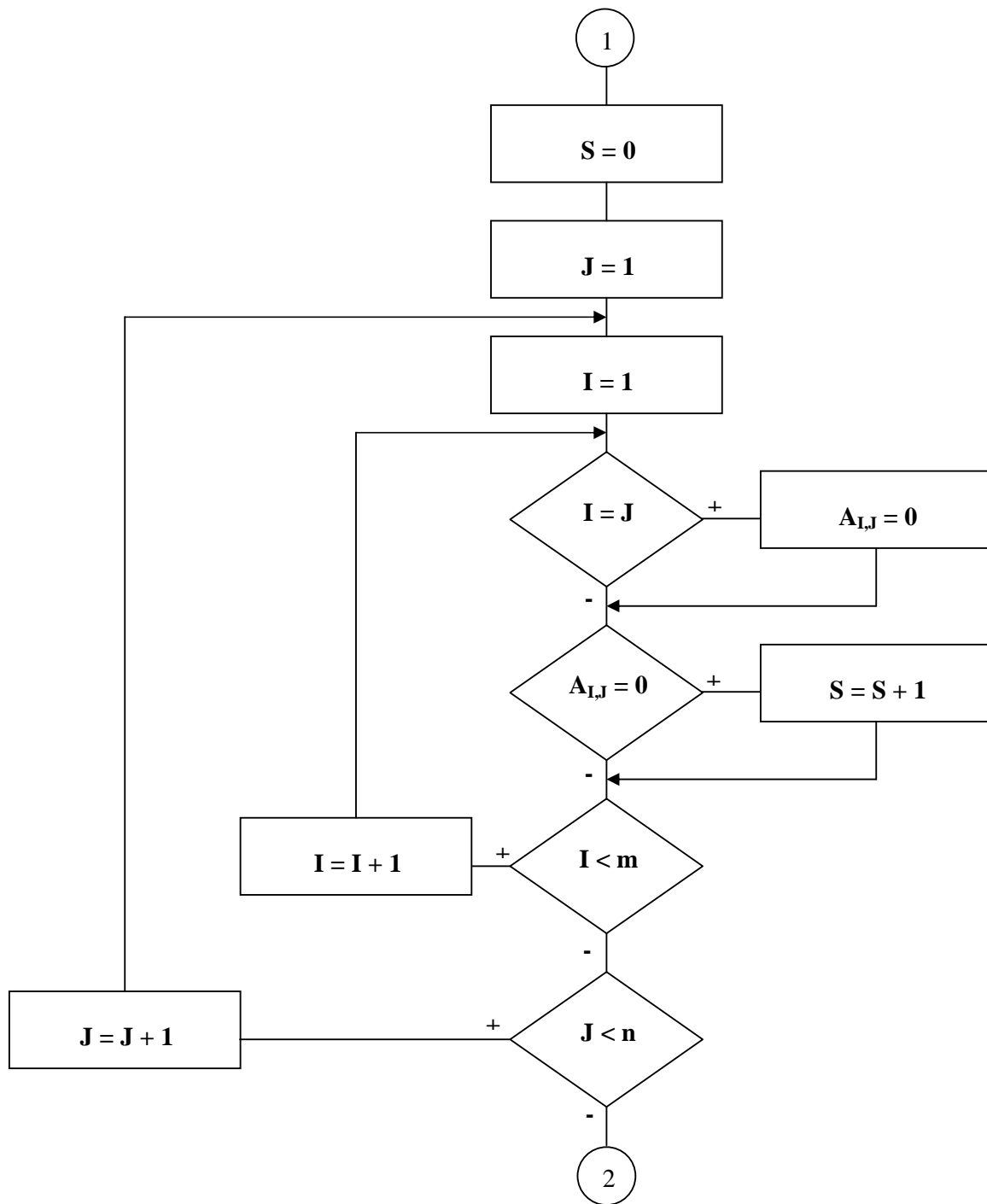
20) Vytvorte algoritmus (vývojový diagram) na načítanie matice $m \times n$ a výpis a výpočet faktoriálu posledného prvku vedľajšej diagonály.

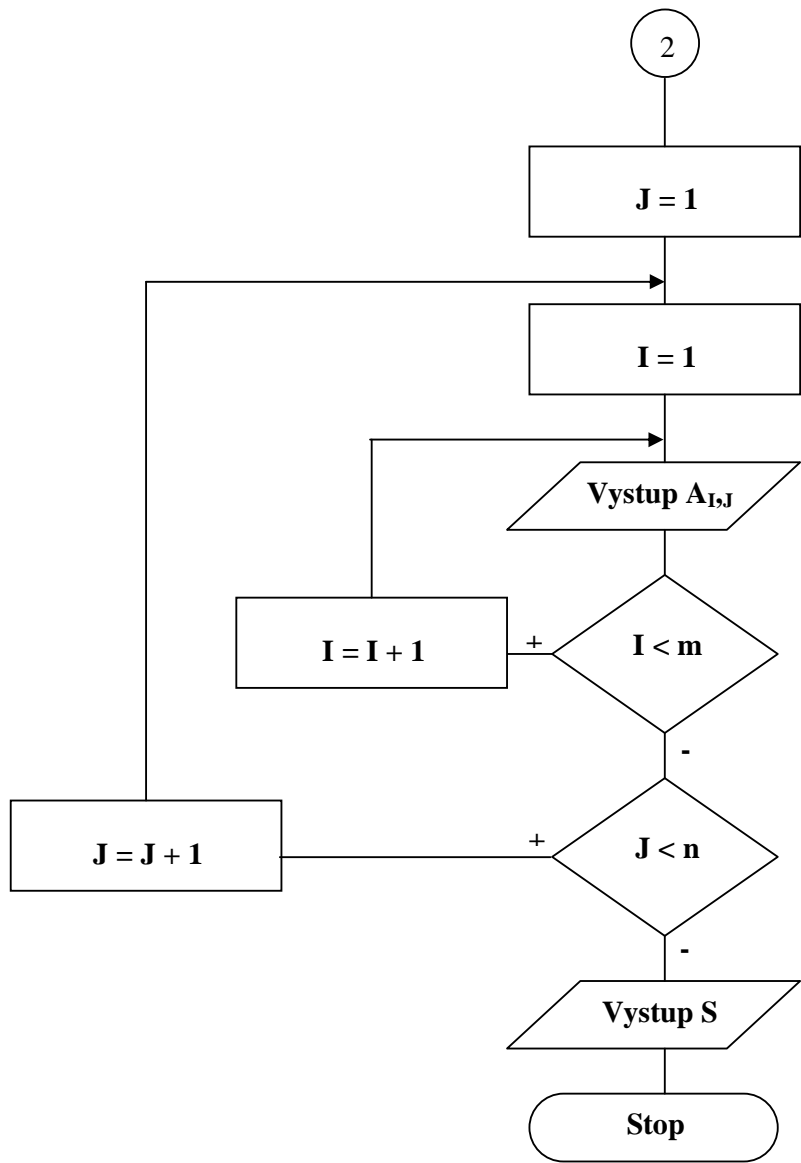




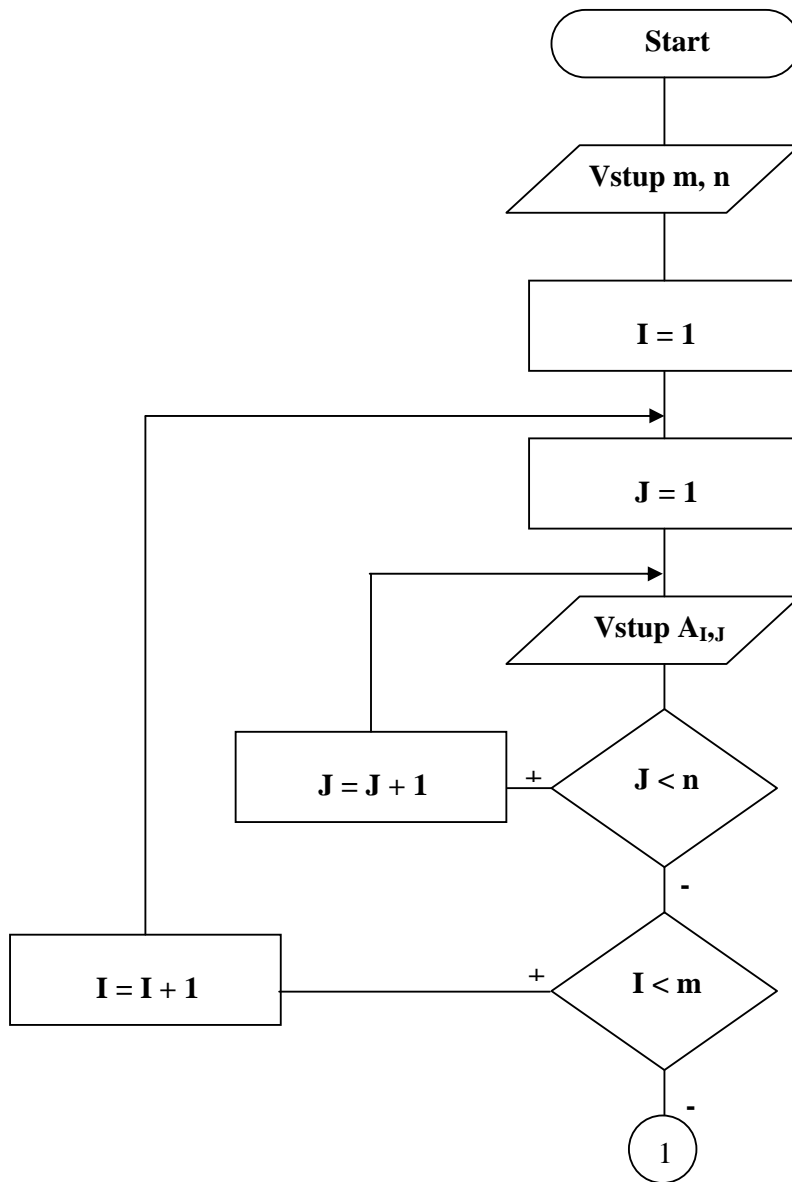
21) Vytvorte algoritmus (vývojový diagram) na načítanie matice po stĺpcoch, vynulovanie hlavnej diagonály, výpis matice a počtu nulových prvkov.

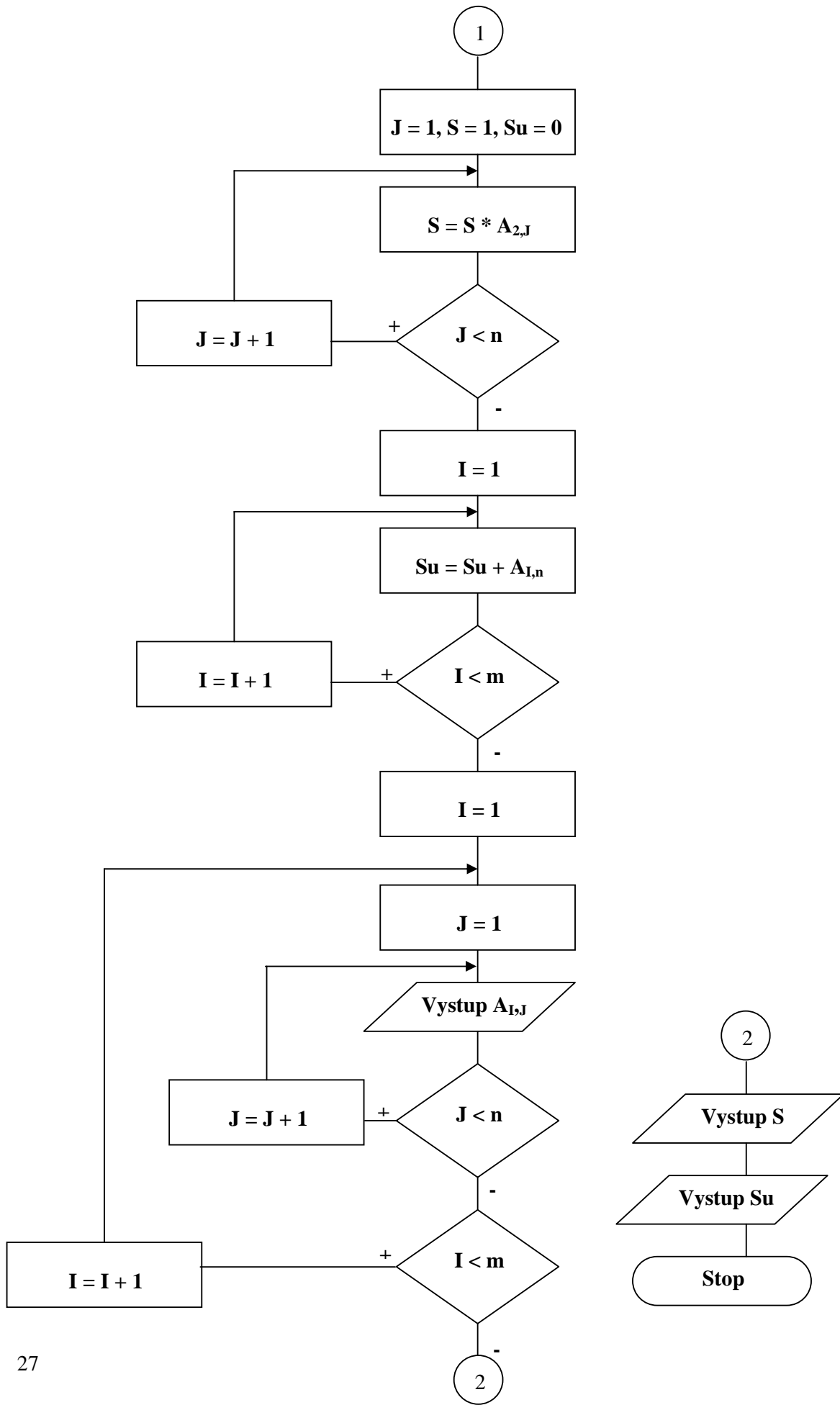




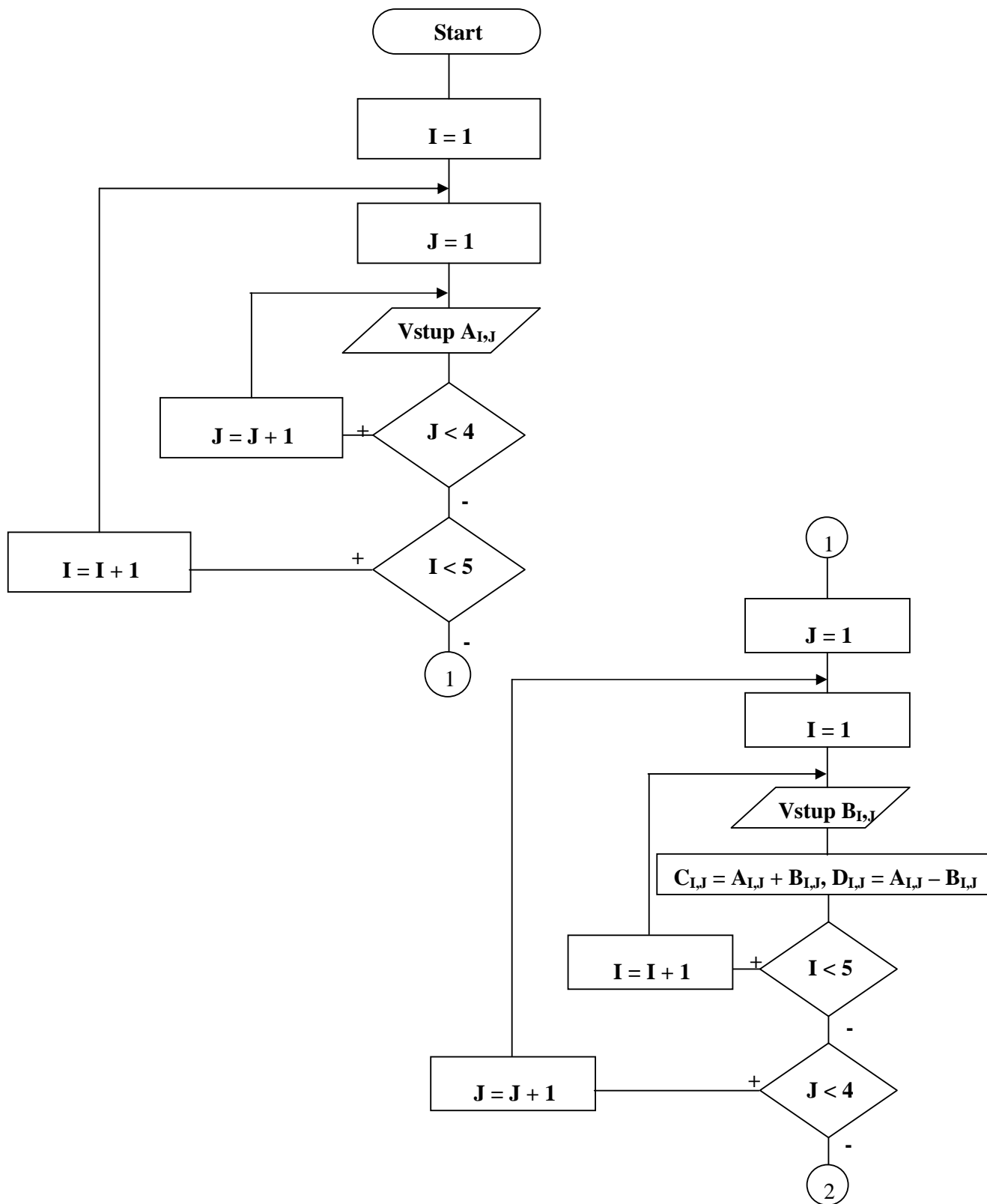


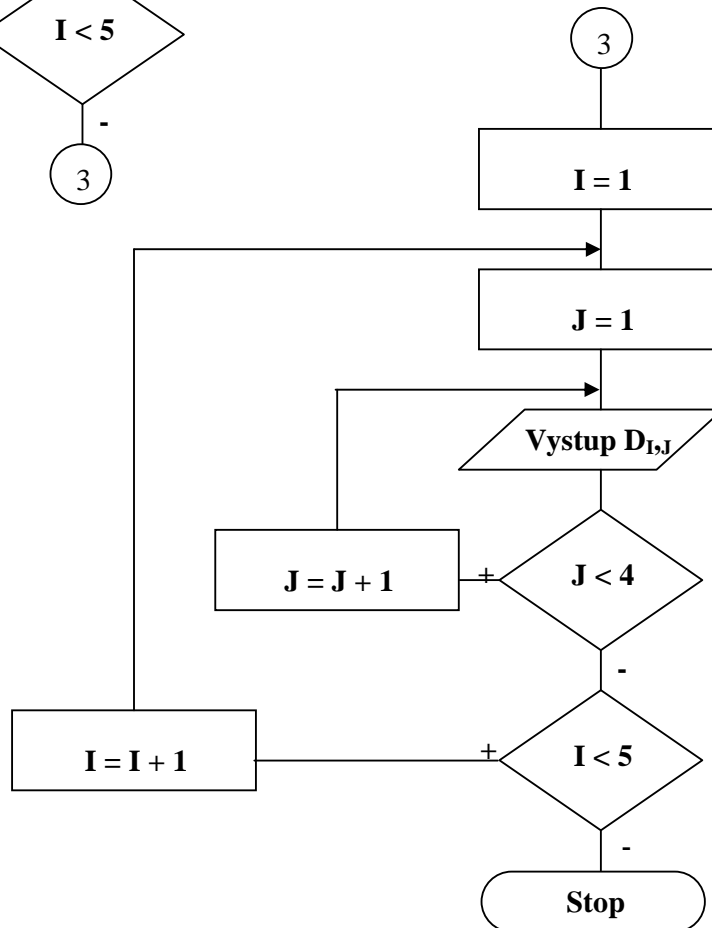
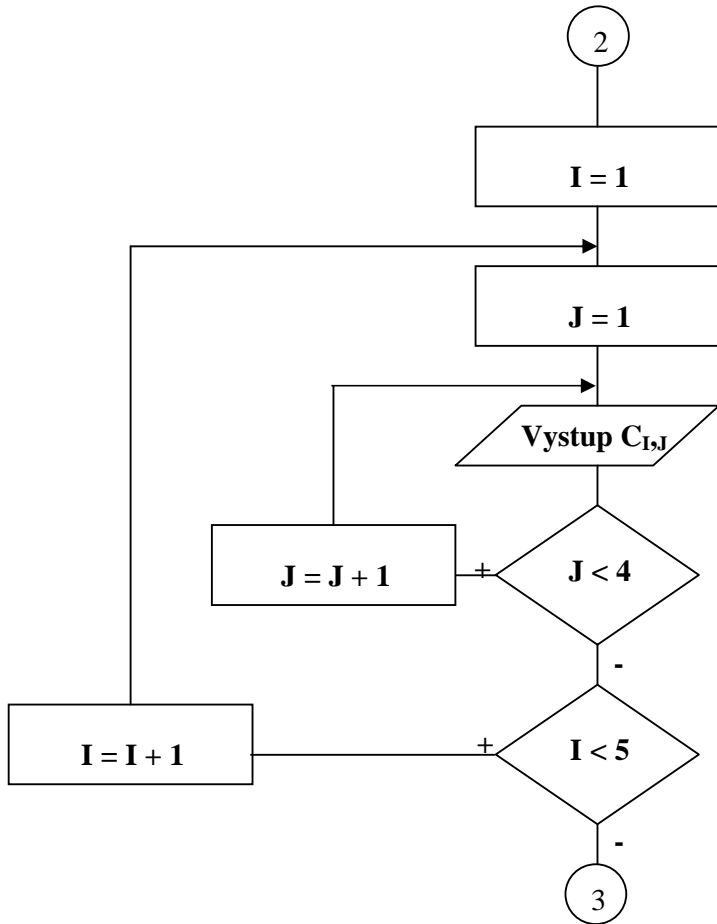
22) Vytvorte algoritmus (vývojový diagram) na načítanie matice $m \times n$ po riadkoch, výpis matice, súčinu prvkov 2 riadku a súčtu prvkov posledného stĺpca.



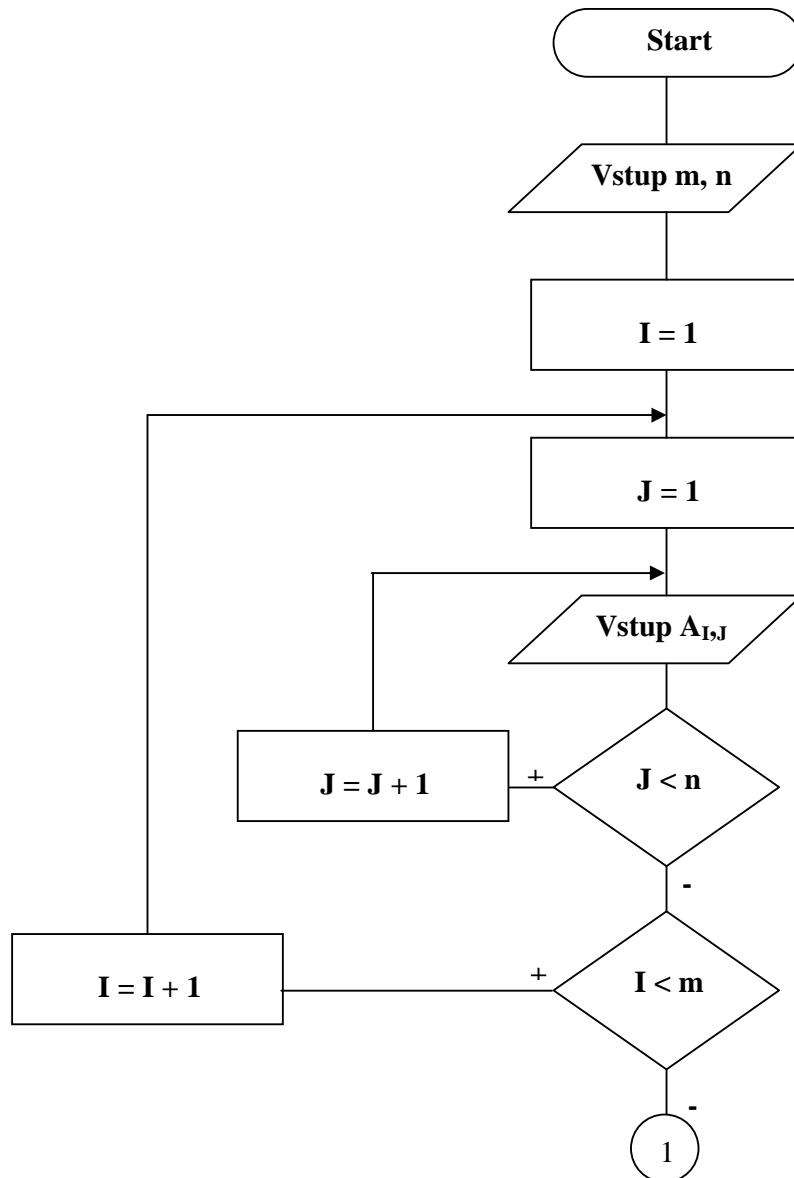


23) Vytvorte algoritmus (vývojový diagram) na načítanie matice A po riadkoch a B po stĺpcoch (obe 5 x 4), výpis matice C ktorá je súčtom matíc A, B a výpis matice D ktorá je výsledkom odčítania matice B od matice A.

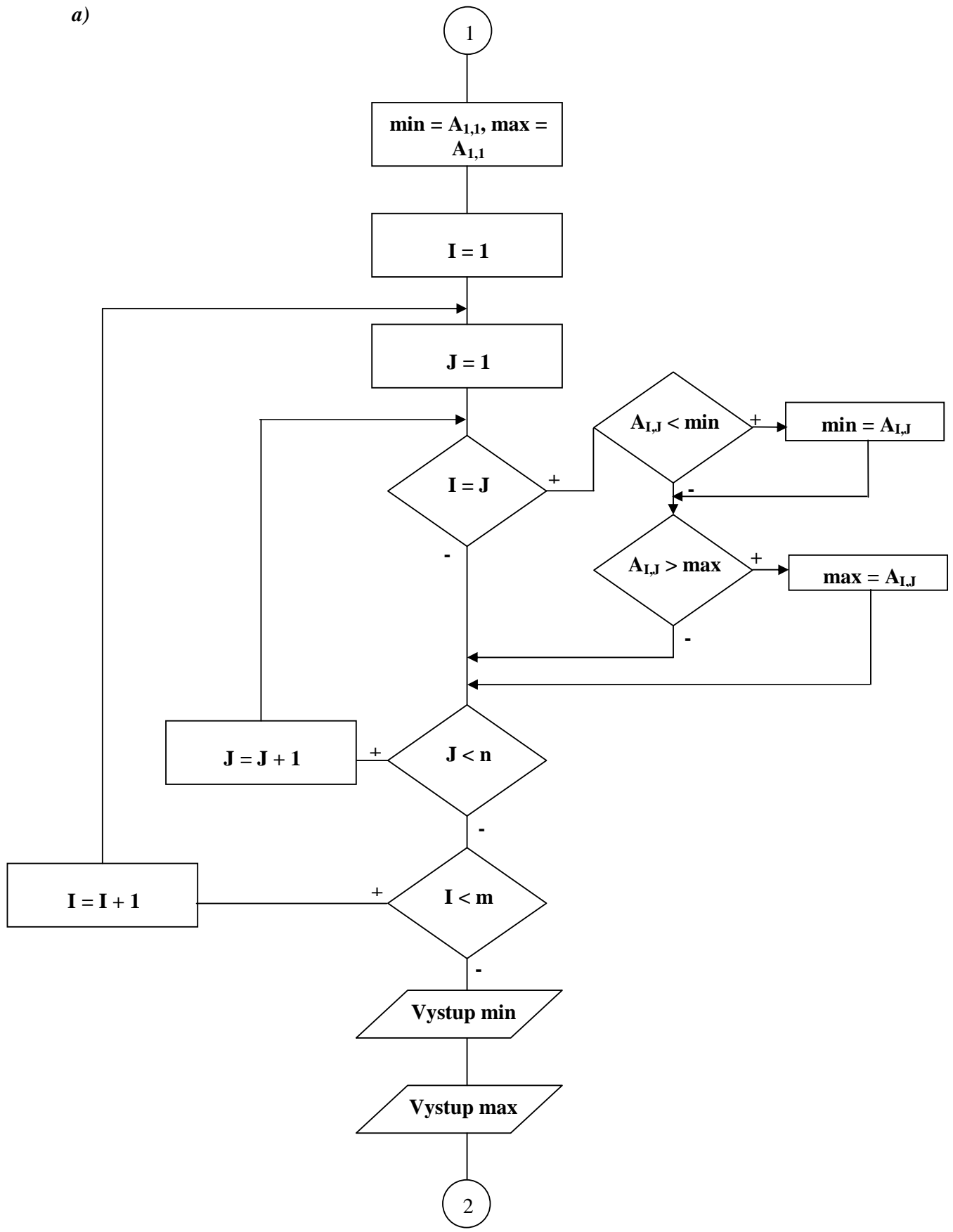




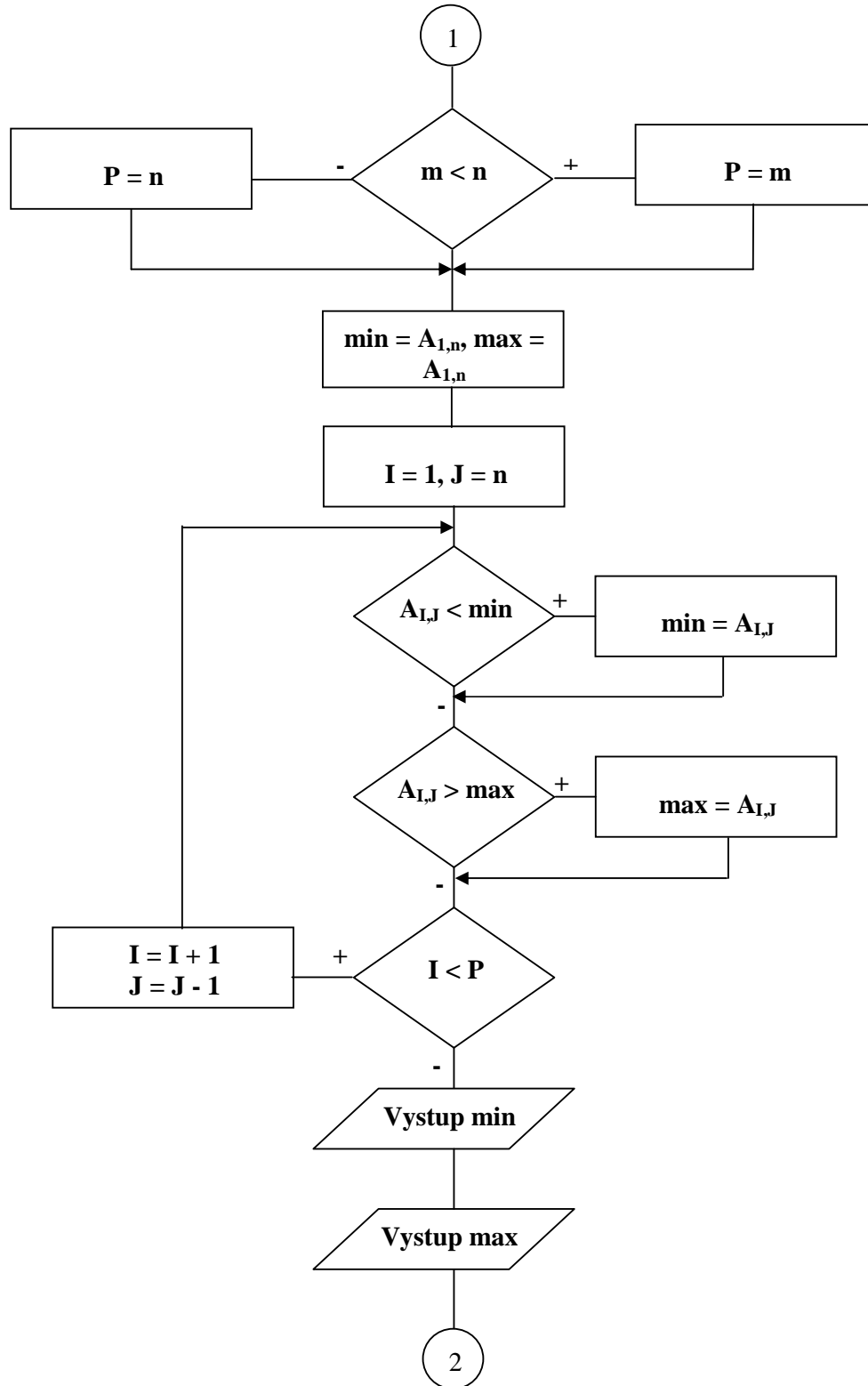
- 24) Vytvorte algoritmus (vývojový diagram) na načítanie matice $m \times n$,
a) nájdenie a výpis min a max prvku hlavnej diagonály
b) nájdenie a výpis min a max prvku vedľajšej diagonály
a výpis matice.

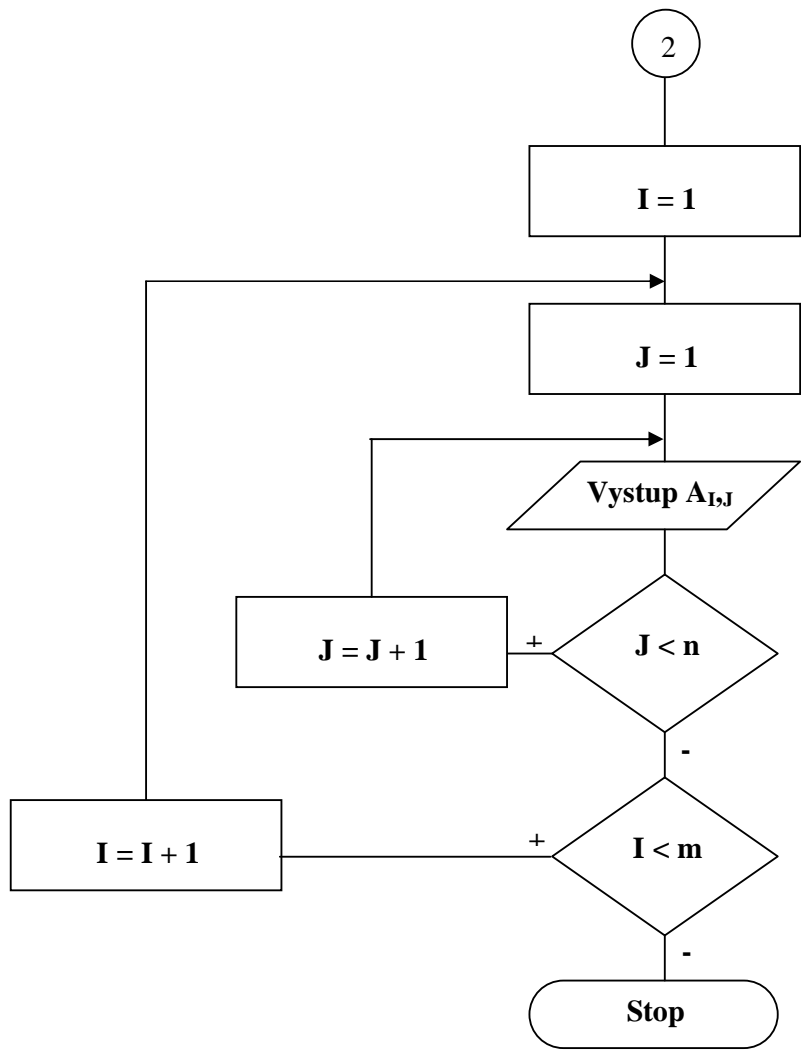


a)



b)





25) Vytvorte algoritmus (vývojový diagram) na načítanie matice $m \times 2$ po stĺpcoch v opačnom poradí, výmenu 1. a 2. riadku matice a výpis matice.

