

### **if.cpp**

Γράψτε ένα πρόγραμμα που να ζητάει από έναν χρήστη/μαθητή έναν βαθμό και να τυπώνει τη λέξη επιτυχία εάν ο μαθητής πέρασε το μάθημα (βαθμός $\geq$ 5). Χρησιμοποιήστε τη δομή if.

### **if-else1.cpp**

Γράψτε ένα πρόγραμμα που να ζητάει από το χρήστη μια τιμή και να τυπώνει εάν η τιμή αυτή είναι μεγαλύτερη-ίση του 5 ή μικρότερη. Χρησιμοποιήστε τη δομή if/else.

### **if-else2.cpp**

Γράψτε ένα πρόγραμμα που να ζητάει από το χρήστη μια τιμή μεταξύ 1-3 και να τυπώνει την τιμή αυτή στην οθόνη. Αν η τιμή δεν είναι μεταξύ 1-3 πρέπει να τυπωθεί μήνυμα λάθους. Χρησιμοποιήστε τη δομή if/else.

### **telesths\_yp0\_0roys.cpp**

Γράψτε ένα πρόγραμμα που να ζητάει από το χρήστη μια τιμή και να τυπώνει εάν η τιμή αυτή είναι μεγαλύτερη-ίση του 5 ή μικρότερη. Χρησιμοποιήστε τον τελεστή υπό όρους (?:).

### **while.cpp**

Χρησιμοποιώντας τη δομή while να τυπωθεί η ακολουθία αριθμών 1, 2,3,...,20 σε μια στήλη.

### **for1.cpp**

Χρησιμοποιώντας τη δομή for να τυπωθεί η ακολουθία αριθμών 1, 2,3,...,20 σε μια στήλη.

### **for2.cpp**

Χρησιμοποιώντας τη δομή for να τυπωθεί η ακολουθία αριθμών 20, 19,18,...,1 σε μια γραμμή.

### **for3.cpp**

Χρησιμοποιώντας τη δομή for να τυπωθεί η ακολουθία αριθμών 7, 14,21,...,77 σε μια στήλη.

### **for4.cpp**

Χρησιμοποιώντας τη δομή for να τυπωθεί η ακολουθία αριθμών 99,88, 77,...,11,0 σε μια γραμμή.

### **switch.cpp**

Γράψτε ένα πρόγραμμα που να ζητάει από το χρήστη μια τιμή μεταξύ 1-3 και να τυπώνει την τιμή αυτή στην οθόνη. Αν η τιμή δεν είναι μεταξύ 1-3 πρέπει να τυπωθεί μήνυμα λάθους. Χρησιμοποιήστε τη δομή switch.

### **do-while.cpp**

Χρησιμοποιώντας τη δομή do/while να τυπωθεί η ακολουθία αριθμών 20, 19,18,...,1 σε στήλη.

### **break-continue.cpp**

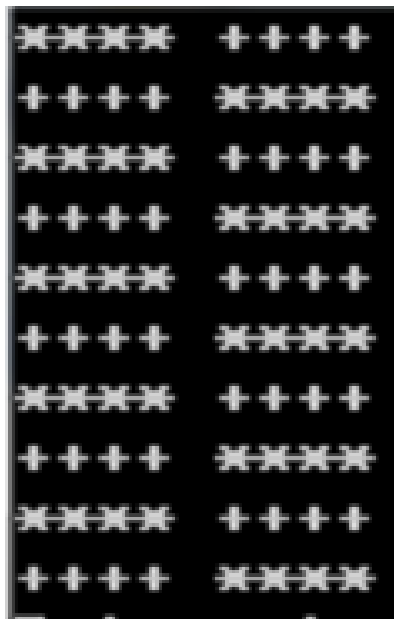
Γράψτε ένα πρόγραμμα που να τυπώνει την τιμή του κύβου της ακολουθίας αριθμών 1,2,3,...,50 .

### **paragontiko.cpp**

Γράψτε ένα πρόγραμμα που να ζητάει από το χρήστη έναν αριθμό και να τυπώνει το παραγοντικό του. (πχ  $3!=1*2*3$ )

### **sxhma.cpp**

Γράψτε ένα πρόγραμμα που να τυπώνει το παρακάτω μοτίβο:



### **katasthma.cpp**

Ένας χρήστης θέλει να διαπιστώσει πόσα κουτιά αναψυκτικού αγοράστηκαν από ένα κατάστημα μέσα σε μια μέρα, ανά πελάτη.

Ο χρήστης κάθε φορά που θα αγοράζει ένας πελάτης μια συσκευασία αναψυκτικού θα πρέπει να κάνει μια καταχώρηση.

Διαθέσιμες συσκευασίες αναψυκτικών: 4 κουτιά (Επιλογή Α) και κουτιά (Επιλογή Β).

Να τυπωθούν στην οθόνη:

- Πόσα τεμάχια/συσκευασία αγοράστηκαν
- Πόσα κουτιά αγοράστηκαν συνολικά
- Πόσοι ήταν οι πελάτες
- Μέσος όρος κουτιών ανά πελάτη