

Zadania 4

1. Napisz program realizujący prosty kalkulator z następującym interfejsem:

```
Podaj liczbę a:
Podaj Liczbę b:
Wybierz działanie [+,-,*,/]:
```

Po wpisaniu liczb (np. 2 i 8) oraz znaku (*) powinien wypisać np.

```
a * b = 16
```

2. Napisz program wyświetlający na ekranie pierwsze szesnaście potęg dwójki.
3. Napisz program wyświetlający tabelkę funkcji $x \mapsto 5x^5 + (x-1)^2 + 3x$ dla $x \in \{0, \dots, 10\}$ w postaci:

```
f(0) = 1
f(1) = 8
f(3) = ...
```

4. W zadaniu 3 zdefiniuj liczoną funkcję w postaci funkcji C++: `float funkcja(float x)`
5. Korzystając z pliku [typyzmiennych.cpp](#) „pobawić się” zmiennymi różnych typów: zdefiniować b, n, ,m ,x, y na różne sposoby: zwiększyć, przypisać wszędzie liczbę z przecinkiem, użyć dodawania, dzielenia,...
6. Napisz program, który doda do siebie (w pętli) sto wartości 0.1, a następnie porówna wynik z prawidłowym: 10.
Do dokładnego wyświetlenia wyniku można użyć funkcji `setprecision(int)` z biblioteki `<iomanip>`, np.:

```
cout << setprecision(10) << x;
```

7. Zmienić plik [zakres.cpp](#) (poprzez zakomentowanie odpowiednich linii) w taki sposób, żeby
 - a) kompilował się
 - b) w każdym bloku wyświetlał wszystkie dostępne w nich zmienne i ich wartości.