

# Zadania

1. Wprowadzenie do zagadnienia pętli
2. Pętla while
3. Napiszmy program, który 10-krotnie wyświetli w konsoli napis  
"Cześć Gigancie!"
4. Napisz program, który wczyta od użytkownika liczbę całkowitą i wyświetli na ekranie dokładnie tyle komunikatów "Giganci Programowania". Należy zaprezentować kilka wersji dostępnych rozwiązań. Omówić kolejne iteracje pętli.
5. Zgadywanie liczby wylosowanej przez komputer. Program losuje liczbę, zadaniem użytkownika jest odgadnąć ją. Komputer odpowiada "za mało", "za dużo" lub w przypadku trafienia wyświetla informację o wygranej i liczbie tur potrzebnych do wygranej.
6. Pętla nieskończona
7. Break
8. Continue