

## تمارین سی‌شارپ (کنسول)

۱. برنامه‌ای بنویسید که کاربر دو عدد را وارد کرده و علامتی (+، -، ÷ یا ×) وارد کند؛ سپس برنامه محاسبه را انجام دهد.
۲. برنامه‌ای بنویسید که آرایه‌ای از نوع int از کاربر دریافت شود و اعداد داخل آرایه از کوچک به بزرگ مرتب شوند. سپس آرایه‌ی نهایی برای کاربر چاپ شود.
۳. برنامه‌ای بنویسید که آرایه‌ای از نوع int از کاربر دریافت کرده و بزرگ‌ترین عدد داخل آرایه را چاپ کند.
۴. یک بازی حدس عدد با قابلیت‌های زیر بنویسید:
  - ابتدا به کاربر خوش‌آمدگویی کند.
  - در هر مرحله تعداد فرصت باقی‌مانده‌ی کاربر را نشان دهد.
  - اگر عدد اشتباه بود، مشخص کند که بزرگ‌تر از عدد صحیح است یا کوچک‌تر.
۵. برنامه‌ای بنویسید که آرایه‌ای از نوع int از کاربر دریافت شود و بگوید زیگ‌زاگی است یا نه (آرایه‌ی زیگ‌زاگی یعنی عدد شماره‌ی ۰ از عدد شماره‌ی ۱ کوچک‌تر باشد، عدد شماره‌ی ۱ از عدد شماره‌ی ۲ بزرگ‌تر باشد و ... یا بالعکس).
۶. برنامه‌ای بنویسید که کاربر درون ۳ آرایه‌ی مختلف، اطلاعات سه خواننده را وارد کند (شناسه، نام خواننده و نام آلبوم)؛ سپس یکی از مقادیر مربوط به خواننده‌ها را وارد کرده تا برنامه اطلاعات دیگر مربوط به آن مقدار را وارد کند (برای مثال، اگر شناسه را وارد کرد، نام خواننده و نام آلبوم را چاپ کند).