

11. Laborategia

Gaur azppiprogramak (funtzioak eta prozedurak) erabiliko ditugu. Ariketa bakoitza botoi ezberdin batean implementatu eta datuak eskatzeko `InputBox()` erabili, eta emaitzak `PictureBox` batean pantailaratu.

1. Idatzi azppiprograma (zuk zeuk erabaki: funtzioa ala prozedura) zenbaki oso bat emanda bere zatitzaileak **lerro bakar batean** pantailaratzen dituen eta, azppiprograma hau erabilia ondoko botoiak egin:
 - a) Eskatu zenbakiak eta haien zatitzaileak pantailaratu, 0 sartu arte.
 - b) Lehenengo 10 zenbakien osoen zatitzaileak pantailaratu.
2. 10 zenbaki osoko bektore bat definitu eta, `FormLoad()`-en bidez, programa hasieran balio batzuk eman. Ondoren, definitu azppiprograma bat, *i* eta *j* emanda, *i*. posiziotik *j*. posiziora dauden elementuak pantailaratzen dituen. *i* edota *j* okerrak balira, ez da ezer pantailaratuko.
 - a) Idatzi programa bat aurreko azppiprograma erabiltzen duena.
3. Idatzi azppiprograma bat karaktere-kate bat eta karaktere bat emanda, karakterea karaktere-katean zenbat aldiz agertzen den esaten duena. Adibidez, katea "aaeeaa" eta karakterea "a" izanda, 4 itzuliko luke.
 - a) Idatzi programa bat bi karaktere-kate eskatzen dituen. Programak esan beharko digu bietako zeinetan azaltzen den "a" letra gehienetan: lehenengoan, bigarrenetan edo bietan berdin.
 - b) Karaktere-kate bat emanda, esan zein den gehien erabiltzen den letra.