

- I. Używając programu “Notatnik” napisz najprostszą aplikację w języku *Java* i zapisz ją w pliku `Program1.java`.
- II. Aplikację utworzoną w poprzednim zadaniu skompiluj, a następnie uruchom za pomocą komend linii poleceń.
- III. Do aplikacji wprowadź polecenie wyświetlające na ekran napis “`Hello world`”
- IV. Przedstaw aplikację deklarującą i inicjującą wszystkie zmienne następujących typów:
  - logicznego,
  - liczb całkowitych,
  - liczb rzeczywistych,
  - znaków.
- V. Zainicjuj zadeklarowane w poprzednim zadaniu zmienne najmniejszymi i największymi wartościami jakie mogą przyjąć.
- VI. Jaki będzie rezultat dodania:
  - do zmiennej typu `char` zmiennej typu `int`,
  - do zmiennej typu `int` zmiennej typu `char`,
  - do zmiennej typu `float` zmiennej typu `double`,
  - do zmiennej typu `byte` zmiennej typu `int`.
- VII. Dane jest wyrażenie: `int x = 2 * 5 + 3 * 4 - 8`; Jaki jest rezultat tych operacji? Zmodyfikuj to wyrażenie, tak aby rezultatem była wartość 48.
- VIII. Poniższy fragment kodu pozwoli na wprowadzenie do programu liczby wprowadzonej z klawiatury, a następnie przechowa pozyskaną wartość w zmiennej `studentId`:

```
1 java.util.Scanner in = new java.util.Scanner(System.in);
2 int studentId = in.nextInt();
```

Utwórz program, który przywita studenta wprowadzonym numerem np.: *Hello s1701* gdzie 1701 jest wprowadzoną z klawiatury liczbą.
- IX. Utwórz program, który zamieni wprowadzoną z klawiatury liczbę na odpowiadający jej znak `char`. Znak i kod wypisz na ekran w postaci: `>z< - 138`