

### 3 praktinis darbas (1)

---

**Tikslas:** apibrėžti kintamuosius, skaičiuoti paprastas matematines formules.

**Reikalavimai:** darbas vykdomas komandinėje eilutėje arba IDE. **Parašykite paprastas programas:**

1. Programa turi apibrėžti įvairių tipų kintamuosius: byte, int, long, double, String, boolean.
2. Programa turi atspausdinti komandinėje eilutėje apibrėžtus kintamuosius (byte, int, long, double, String, boolean) o taip pat jų max ir min reikšmes.
3. Programa turi įvykdyti veiksmus (aritmetinius, loginius) su kintamaisiais (byte, int, long, double, String, boolean) ir atspausdinti veiksmų rezultatus komandinėje eilutėje.
4. Programa turi panaudoti objekto (klasės), statinius ir vietinius kintamuosius.
5. Programa turi panaudoti specialius simbolius String kinamajame.

### 3 praktinis darbas (2)

---

6. Programa turi pademonstruoti įvairių tipų (ne tik matematinių) operatorių eiliškumo veikimą.
7. Programa turi pademonstruoti, kaip kelių tipų kintamieji gali būti panaudoti viename reiškinyje.
8. Programa turi panaudoti bent trečdalį Java operatorių įvairiose situacijose.