

- I. Używając programu “Notatnik” napisz najprostszą aplikację w języku *Java* i zapisz ją w pliku `Program1.java`.  
Utworzoną aplikację skompiluj, a następnie uruchom za pomocą komend linii poleceń. Wynik przedstawiający kod programu i okno konsoli dostarcz w postaci zrzutu ekranu w pliku o nazwie `sXXXXX_zad1.jpg`
- II. Do aplikacji wprowadź polecenie wyświetlające na ekran napis “Hello world” Wynik dostarcz w postaci zrzutu ekranu w pliku o nazwie `sXXXXX_zad2.jpg`
- III. Przedstaw aplikację deklarującą i inicjującą wszystkie zmienne następujących typów:
  - logicznego,
  - liczb całkowitych,
  - liczb rzeczywistych,
  - znaków.
- IV. Spróbuj zadeklarować zestaw zmiennych typu `int`, tak aby nazwy spełniały kolejno następujące kryteria:
  - pierwszy znak jest literą, kolejne znaki są cyframi;
  - pierwszy znak jest cyfrą, kolejne znaki są literami;
  - pierwszy znak jest znakiem specjalnym `@`, następne znaki są dowolnymi znakami z przedziału `a-z`;
  - nazwa zmiennej jest taka sama jak dowolne słowo z nagłówka metody `main` i nie jest jej nazwą.
  - kolejne znaki będą układały się w słowo `null`;Niekompilujące się zmienne wykomentuj wykorzystując komentarz liniowy.
- V. Zadeklaruj i zainicjuj dowolnymi znakami dwie zmienne typu `char` nadając im nazwy:
  - `charValue`,
  - `charvalue`.Zanim skompilujesz program zastanów się czy skompiluje się. Przypuszczenia zapisz w komentarzu blokowym i sprawdź czy były poprawne.
- VI. Przedstaw przynajmniej 3 różne przykłady wizualizujące zasadę widoczności zmiennej. Błędne odwołania wykomentuj używając komentarza blokowego, oraz opisz nie działające linie wykorzystując komentarz liniowy.