

Laboratorium 1

1. Sprawdź jaka wersja Javy jest zainstalowana na Twoim komputerze (sprawdź to z linii komend).

- Jako rozwiązanie wyślij zarówno użytą komendę jak i jej wynik

2. Zaimplementuj poniższą klasę oraz skompiluj i uruchom ją korzystając z linii komend

- klasa ma reprezentować dowolny kształt i ma mieć nazwę Shape
- klasa ma mieć metodę print wyświetlającą na ekranie nazwę klasy
- klasa ma mieć metodę main tworzącą obiekt klasy Shape i wywołującą jej metodę print
- jako rozwiązanie wyślij kod programu, polecenia użyte do kompilacji i uruchomienia oraz wynik działania programu

3. Zaimplementuj w IntelliJ klasę PaperRockScissor

- klasa ma implementować grę Papier-Kamień-Nożyczki
- w grze użytkownik gra z komputerem
- sprawdzanie czy wygrał komputer, czy użytkownik, ma być wykonane z użyciem wyrażenia switch (nie instrukcji switch)
- jako rozwiązanie wyślij kod programu

4. Zaimplementuj grę GuessNumber

- klasa ma implementować grę w której użytkownik, w maksymalnie 5 krokach, ma odgadnąć grę wylosowaną przez komputer
- komputer losuje liczbę z zakresu od 0 do 100
- w każdej pętli odgadywania
 - program wczytuje z klawiatury liczbę wpisaną przez użytkownika
 - jeżeli użytkownik odgadł liczbę to program wypisuje odpowiednią informację na ekran
 - jeżeli użytkownik nie odgadł liczby program wypisuje na ekran informację podpowiadającą użytkownikowi czy wpisana liczba jest za duża czy też za mała (w stosunku do liczby wylosowanej przez komputer)
- jako rozwiązanie wyślij kod programu