

- I. Utwórz program wyświetlający na ekranie wszystkie znaki `char` od wartości 75 do wartości 150. Zadbaj aby w jednej linii został wyświetlony jeden znak a następnie wartość liczbową reprezentująca ten znak, np:
  - 1 `c` — 99
  - 2 `d` — 100
- II. Dana jest zmienna typu `byte` reprezentująca wartość liczbową z przedziału 0 do 15. Utwórz program zamieniający tą liczbę na wartość w zapisie heksadecymalnym i zapiszą ją do zmiennej typu `char`.
- III. Wczytaj z klawiatury wartość liczbową całkowitą i przechowaj ją w zmiennej `n`. Następnie napisz program, który w sąsiadujących kolumnach przedstawi drugą, trzecią i czwartą potęgę dla wartości od 1 do `n`.  
Użyj pętli aby wyliczyć kolejne wartości potęg.
- IV. Napisz program, który wykorzystując pętle zagnieżdżone utworzy szachownicę składającą się z literałów reprezentujących gwiazdkę (\*) i spację:

```

1 * * * * *
2  * * * *
3 * * * * *
4  * * * *
5 * * * * *
6  * * * *
```

- V. Utwórz program implementujący grę w papier, kamień, nożyce.