

1. Wypisz poniższy kawałek tabliczki mnożenia:

$$5 \times 1 = 5$$

$$5 \times 2 = 10$$

$$5 \times 3 = 15$$

$$5 \times 4 = 20$$

Zmodyfikuj powyższe żeby wyświetlało ten kawałek tabliczki dla liczby zadanej w parametrze.

2. Dla danej liczby sprawdź, czy jest ona liczbą pierwszą.
3. Napisz funkcję, która dla zadanych dwóch parametrów X i Y obliczy sumę liczb od X do Y
4. Dla zadanej tablicy 3 intów zamień miejscami pierwszy i trzeci element.  
Przykład:  
zadana tablica [12, 7, 19]  
wynik [19, 7, 12]
5. Dla zadanej tablicy intów wyświetl najmniejszą oraz największą liczbę z tablicy
6. Dla zadanej tablicy intów policz ile jest w niej liczb ujemnych. Jeśli takie występują utwórz nową tablicę, do której przepisze tylko te ujemne liczby
7. Napisz funkcję tworzącą ciąg arytmetyczny o podanych: długości, pierwszym elemencie, różnicy ciągu
8. Sprawdź, czy podany ciąg liczb jest ciągiem arytmetycznym
9. Załóżmy, że nie wiesz, że istnieje operator %, a potrzebujesz wyliczyć resztę z dzielenia dwóch liczb. Napisz własną wersję funkcji modulo.
10. Właśnie się dowiedziałeś, że istnieje operator %. Napisz funkcję, która będzie sprawdzała, czy napisana w poprzednim zadaniu funkcja zwraca dokładnie takie same wyniki jak ten operator. Przetestuj dla różnych przypadków.
11. Zdefiniuj interfejs Animal z metodą makeSound. Zaimplementuj ten interfejs w klasach Cat, Dog and Cow. Utwórz tablicę obiektów zwierząt różnych klas, wypisz wydawane przez nich odgłosy