1. Ввести с помощью консоли произвольное количество символов (любых). Сложить все введенные числа, а все введенных буквы сконкатенировать в одну строку (использовать StringBuilder).
2. Создайте простую игру основанную на угадывании букв (буква задается случайным образом).  
   Пользователь должен угадать загаданную букву A-Z введя ее в консоль. Если пользователь угадал букву программа выведет «Right» и игра закончится, если нет, то пользователь продолжит вводить буквы.  
   (Опционально) Вывести «You’re too low»- если пользователь ввел букву меньше загаданной, «You’re too high»- если пользователь ввел букву больше загаданной.
3. Создайте в классе Circle метод, вычисляющий длину окружности.
   1. Создайте в классе Circle метод, перемещающий центр круга в случайную точку квадрата координатной плоскости с диагональю от [-99;-99] до [99;99]. Обратите внимание на то, что требуется создать обычный метод, применимый к уже существующему объекту, а не конструктор создающий новый объект.
   2. Измените в классе Circle конструктор по умолчанию так, чтобы в момент создания объекта с его помощью, координаты центра и радиус окружности пользователь вводил с клавиатуры.
   3. Создайте в классе Circle метод, вычисляющий расстояние между центрами двух окружностей.
   4. Создайте в классе Circle метод, проверяющий, касаются ли окружности в одной точке. Учтите, что возможен вариант, когда одна окружность содержится внутри другой и при этом всё равно возможно касание в одной точке.
4. Найти в произвольной строке не только запятые, но и все знаки препинания. Посчитать их общее количество. (Не обязательно – посчитать сколько каких знаков)
5. Имеется строка с текстом. Подсчитать количество слов в тексте. Желательно учесть, что слова могут разделяться несколькими пробелами, в начале и в конце текста так же могут быть пробелы, но могут и отсутствовать.
6. Написать два цикла выполняющих многократное сложение строк (любых), один – с помощью оператора сложения String, второй – с помощью StringBuilder. Сравнить скорость выполнения (сравнить затраченное количество милисекунд).
7. Создать класс и объекты, описывающие банкомат. Набор купюр в банкомате должен задаваться тремя свойствами: количеством купюр номиналом 20, 50 и 100. Сделать методы для добавления денег в банкомат. Сделать функцию снимающую деньги. На вход передается сумма денег, на выход – буленовское значение (удалась операция или нет). При снятии денег функция должна распечатывать каким количекством купюр какого номинала выдается сумма. Создать конструктор с тремя параметрами – количеством купюр. Усложнение задачи – по собственному желанию.
8. Создать иерархию классов для домашних электроприборов и несколько объектов каждого класса (минимум 1). Предусмотреть в них методы включения и выключения, а так же методы, описывающие специфичные для каждого отдельного прибора свойства (поведение)

Блинов и Романчик "Методы программирования":

стр. 12-13 (понятие ООП)

стр. 20-25 (Основы классов и объектов Java; Объектные ссылки)

стр. 54-63 (Классы и объекты; Переменные класса, экземпляры и константы; Ограничение доступа; Конструкторы...)