

1. Scrieti un program JAVA in care luati de la tastatura un numar iar programul va imprima la consola daca acel numar este pozitiv sau negativ.  
Ex: Input = 35 => Numarul este pozitiv  
#####
2. Scrieti un program JAVA in care luati de la tastatura un numar iar programul va imprima la consola daca acel numar este pozitiv sau negativ. Acest program va trebui sa ruleze la infinit!  
#####
3. Scrieti un program JAVA in care luati 3 numere de la tastatura si imprimati cel mai mare numar.  
#####
4. Scrieti un program java in care generati in mod random o cifra intre 1 si 7. Pe baza rezultatului generat vei printa la tastatura ziua din saptamana corespondenta cifrei primite.  
`Random r = new Random();`  
`System.out.println(r.nextInt(7));`  
#####
5. Repeta exercitiul anterior folosind instructiunea SWITCH.  
#####
6. Scrieti un program JAVA in care sa afli numarul de zile dintr-o luna. Userul va insera un numar de la 1 la 12, numar care reprezinta o luna din an. Pe baza input-ului acesta va primi ca si raspuns cate zile are acea luna. (Foloseste instructiunea SWITCH)  
#####
7. Scrieti un program java in care: Userul va insera anul curent iar programul ii va spune daca acel an este bisect sau nu.  
#####
8. Scrieti un program JAVA in care sa afisezi primele 10 numere naturale. Foloseste instructiunile **for**, **while** si **NEAPARAT do while**.  
#####
9. Scrieti un program JAVA in care se vor primi de la tastatura 5 numere si va fi afisata suma lor. Acele numere vor fi cerute folosind o instructiune iterativa.  
#####
10. Scrieti un program JAVA pentru a afisa tabelul de inmultire a unui numar intreg dat.

Ex: Input = 5

Output:

5 X 0 = 0

5 X 1 = 5

5 X 2 = 10

5 X 3 = 15

5 X 4 = 20

5 X 5 = 25

#####

11. Scrie un program JAVA in care userul isi va scrie la tastatura numele si varsta. Pe baza varstei, programul ii va spune daca esti eligibil pentru a vota.

#####

12. Scrie un program JAVA unde userul va scrie un numar la tastatura si se va genera urmatorul pattern:

Ex: Input = 10

Output:

1

12

123

1234

12345

123456

1234567

12345678

123456789

12345678910

#####

13. Scrie un program JAVA unde userul va scrie un numar la tastatura si se va genera urmatorul pattern:

Ex: Input=4

Output:

1

22

333

4444

#####

14. Scrie un program JAVA unde userul va scrie un numar la tastatura si se va genera urmatorul pattern:

Ex: Input=4

Output:

```
1
2 3
4 5 6
7 8 9 10
```

#####

15. Scie un program java unde userul va scrie un numar la tastatura iar programul ii va spune cate cifre are acel numar. Pe langa numarul de cifre ale acelui numar va trebui sa printezi si suma cifrelor.

#####

16. Scie un program JAVA pentru aflarea factorialului oricarui numar inserat la tastatura.

Ex: Input = 3

Output =  $1*2*3 = 6$

#####

17. Scie un program JAVA unde userul va insera un numar la tastatura dupa care va printa acel numar in ordine inversa.

Ex: Input = 12345

Output = 54321

#####

18. Scie un program JAVA unde userul va insera n numere de la tastatura dupa care va fi printat la consola suma numerelor pare din acele numere

#####

19. Scie un program JAVA unde userul va insera un numar de la tastatura dupa care programul ii va spune daca acel numar este prim sau nu. Daca este prim, printeaza suma cifrelor acestuia.

#####

20. Scie un program JAVA unde userul va scrie un numar la tastatura si se va genera urmatorul pattern:

Ex: Input = 10

Output:

```
12345678910
123456789
12345678
1234567
```

123456

12345

1234

123

12

1