Zadanie2:

Aby wpisać ciąg znaków o wartości string, na samym początku tworzenia klasy muszę wpisać Steing[] args, w Javie args zawiera dostarczone argumenty wiersza polecenia jako tablicę obiektów String. Następnie program wyświetla komunikat do użytkownika, żeby podał ciąg znaków, które mają zmienić się na liczbę typu int. Program skanuje wybór użytkownika i przechowuje w pamięci jako String s. Następnie program skanuje ciąg znaków, który mu podaliśmy i próbuje zamienić typ. Jeśli próba zmiany się nie powiedzie Integer parseInt wygeneruje wyjątek NumberFormatException, który obsługuje pętla catch -> system wygeneruje komunikat, że nie wpisaliśmy coś innego zamiast liczb.

Zadanie3:

Na samym początku tworzę klasę String[] args. Program wyświetla komunikat, żeby użytownik podał ile liczb chce podać do listowania -> na tej podstawie program tworzy tablice o wielkości równej podanej liczbie. Program przechowuje dane w postaci int dla liczby, którą podamy oraz dla liczb do listingu, posiada też boolean dla ilości powtórzeń. Program wyświetla komunikat mówiący użytkownikowi ile liczb ma postać. Program wykona pętlę for dla każdego elementu z tablicy, zaczynając od 1 program ma pobrać od użytkownika jedną liczbę -> zaczyna się listing. Program wyświetla więc „1:” i czeka na liczbę spisaną przez użytkownika. Pętla catch wychwytuje na tym etapie czy użytkownik przypadkiem nie wpisuje liter i wyświetli określony komunikat jeśli tak jest. Następnie program pyta się użytkownika, którą liczbę z podanej listy chciałby wyświetlić. Program po raz kolejny ma pobrać od użytkownika liczbę, tym razem określającą numer z listy. Jeśli użytkownik wybierze wyświetli ją i zakończy działanie. Jeśli użytkownik spróbuje wybrać literę bądź indeks z listy, który na niej nie występuje, program wyrzuci komunikat błędu i będzie czekał aż wybierzemy poprawnie.