

# Zadania

## Zadanie 1 - Gra

Pamiętasz grę z poprzedniego materiału, gdzie gracz musiał zgadnąć liczbę? Teraz opakuj to co napisałeś we funkcje!

## Zadanie 2 - Liczba pierwsza

Liczba pierwsza to taka która dzieli się przez 1 i przez siebie samą.

Np. 11

11 nie podzielimy równo przez coś innego niż przez 1 i przez 11 :)

Napisz funkcje która przyjmie liczbę typu int i zwróci true jeżeli liczba jest liczbą pierwszą i false kiedy ją nie jest :)

Nie martw się o zakres, nie musisz operować na miliardowych liczbach :)

## Zadanie 3 - Potwory!

Zdefiniuj kilka potworów.

Napisz funkcje która:

- zwróci maksymalne punkty życia potwora
- jego obrażenia minimalne
- jego obrażenia maksymalne
- jego atak
- jego prędkość

Pobierz od użytkownika nazwę potwora, a następnie wyświetl odpowiednie wartości.

Pamiętaj że użytkownik może się pomylić!

## Zadanie 4 - Freedom

Wiadomo, wymyśl programik i wykorzystaj w nim funkcje.

# Zadanie 5 - The Merchant

Zabawa w kupca. Celem gry jest kupowanie surowców jak najtaniej, a następnie sprzedawanie ich jak najdrożej. Ceny surowców zmieniają się każdego dnia.

Zdefiniuj minimum 3 surowce.

Gracz zaczyna z jakąś sumą pieniędzy.

Gracz może kupić lub sprzedać surowce.

Gracz może poczekać do następnego dnia.

Każdego dnia jest losowana cena każdego surowca (zdefiniuj przedziały cenowe).

Szkielet aplikacji.

```
Scanner in = new Scanner(System.in);
String command;
do{
    command = in.nextLine();
    if(command.equals("command1")){
        //
    }else if(command.equals("command1")){
        //
    }else if(command.equals("command1")){
        //
    }
}while(!command.equals("end"));
```

Oczywiście wykorzystaj funkcje do tego :)