

# Zadania

## Zadanie 1

Wybierz sobie dowolny przepis z strony [KwestiaSmaku](#) i zapisz składniki w postaci zmiennych.

Przykład:

Lista składników

**SKŁADNIKI** / 10 SZTUK, PO 108 KCAL

1 szklanka mąki pszennej

2 jajka

1 szklanka mleka

3/4 szklanki wody (najlepiej  
gazowanej)

szczypta soli

3 łyżki masła lub oleju roślinnego

Kod programu

```
int makaPszenna = 1;
int jajka = 2;
int mleko 1;
float woda = 0.75f;
int szczyptaSoli = 1;
int lyzkaMasla = 3;
```

## Zadanie 2

Czy jesteś w stanie przypisać do zmiennej typu **float** wartość bez sufixu F?

```
float pi = 3.14;
```

## Zadanie 3

Instrukcja **System.out.println(...)** pozwala nam wypisać na ekranie konsoli (m.in.) wartość zmiennej typu **String**

```
String c = "Ala";  
System.out.println(c); // samo c, bez apostrofów czy cudzysłów oznacza że  
odwołujemy się do zmiennej o nazwie c, czyli do jej wartości.
```

Output:

```
Ala
```

Z materiału dowiedziałeś się jak zapisać pojedynczy apostrof w zmiennej typu **char**. Ta zasada dotyczy się również cudzysłów w zmiennych typu **String**.

```
String a = "\"";  
System.out.println(a);
```

Output

```
"
```

Jak zapiszesz zmienną typu **String** tak by wypisała na konsoli `\n`?

Output

```
\n
```

## Zadanie 4

Co się stanie jeżeli wykonasz takie instrukcje?

```
long big = 3_000_000_000L;  
int small = (int)big;
```

## Zadanie 5

Wypisz na ekranie dowolną liczbę zmienną przecinkową, tak by zawsze wypisywało 10 miejsc po przecinku.

Output

1.2345678901

## Zdanie 6

Stwórz zmienne nadając im odpowiednią nazwę i typ do opisu, zgodnie z dobrymi praktykami.

```
Zmienna przechowująca wiek klienta  
Zmienna przechowująca wiek zwierzęcia  
Zmienna przechowująca imię pupila  
Zmienna przechowująca czy osoba jest pełnoletnia lub nie  
Zmienna przechowująca rozmiar ubrania (S, X, L)  
Zmienne przechowujące cytaty.
```

## Zadanie 7

Każdy znak ma swój kod znakowy.

```
char zero = '0' // kod znakowy = 48
```

Wypisz kod znakowy, znaków: a A z Z.