

- I. Używając programu “Notatnik” napisz najprostszą aplikację w języku *Java* i zapisz ją w pliku `Program1.java`.
- II. Aplikację utworzoną w poprzednim zadaniu skompiluj, a następnie uruchom za pomocą komend linii poleceń.
- III. Do aplikacji wprowadź polecenie wyświetlające na ekran napis “Hello world”
- IV. Przedstaw aplikację deklarującą i inicjującą wszystkie zmienne następujących typów:
  - logicznego,
  - liczb całkowitych,
  - liczb rzeczywistych,
  - znaków.
- V. Poniższy fragment kodu pozwoli na wprowadzenie do programu liczby wprowadzonej z klawiatury, a następnie przechowa pozyskaną wartość w zmiennej *studentId*:

```
1 java.util.Scanner in = new java.util.Scanner(System.in);  
2 int studentId = in.nextInt();
```

Utwórz program, który przywita studenta wprowadzonym numerem np.: *Hello s1701* gdzie 1701 jest wprowadzonym z klawiatury ciągiem cyfr.