

- I. Zadeklaruj i zainicjuj zmienną typu `int`, a następnie wyświetl na konsoli przechowywaną w niej wartość.
- II. Spróbuj zadeklarować zestaw zmiennych typu `int`, tak aby nazwy spełniały kolejno następujące kryteria:
- pierwszy znak jest literą, kolejne znaki są cyframi;
 - pierwszy znak jest cyfrą, kolejne znaki są literami;
 - pierwszy znak jest znakiem specjalnym `@`, następne znaki są dowolnymi znakami z przedziału `a-z`;
 - nazwa zmiennej jest taka sama jak dowolne słowo z nagłówka metody `main` i nie jest jej nazwą.
 - kolejne znaki będą układały się w słowo `null`;

Niekompilujące się zmienne wykomentuj wykorzystując komentarz liniowy.

- III. Przedstaw przynajmniej 3 różne przykłady wizualizujące zasadę widoczności zmiennej. Błędne odwołania wykomentuj używając komentarza blokowego, oraz opisz nie działające linie wykorzystując komentarz liniowy.

- IV. Zadeklaruj i zainicjuj dowolnymi znakami dwie zmienne typu `char` nadając im nazwy:

- `charValue`,
- `charvalue`.

Zanim skompilujesz program zastanów się czy skompiluje się. Przypuszczenia zapisz w komentarzu blokowym i sprawdź czy były poprawne.

- V. Zadeklaruj i zainicjuj literałami o różnych wartościach zmienne następujących typów:

- logicznego,
- liczb całkowitych,
- liczb rzeczywistych,
- liczb znakowych.

Następnie wykorzystaj operator porównania `==`, aby porównać wszystkie kombinacje powyższych zmiennych. Wynik wypisz na konsolę.

- VI. Zadeklaruj i zainicjuj zmienne typu `int` i `double`, jako zmienne `a` i `b`. Następnie przypisz `a = b` i `b = a`. Zastanów się nad wynikami.