

- I. Zadeklaruj zmienną tablicową wybranego przez siebie typu.
- II. Zadeklaruj jednowymiarową tablicę zmiennych typu `int` o rozmiarze 10 elementów. Następnie wyświetl na ekranie informacje potwierdzającą długość utworzonej tablicy.
- III. Zadeklaruj jednowymiarową tablicę zmiennych typu `int` o rozmiarze 10 elementów i wypełnij ją losowo wartościami 0 lub 1.
- IV. Napisz program liczący ile 0 i 1 jest w tablicy zdefiniowanej w poprzednim zadaniu.
- V. Zadeklaruj tablicę zmiennych typu `double` o rozmiarze 10 elementów. A następnie:
 - wypełnij tablicę losowymi liczbami
 - wyświetl na ekranie zawartość całej tablicy
 - wyświetl na ekranie tylko liczby o parzystym indeksie
 - wyświetl na ekranie tylko elementy tablicy, których przekonwertowane na `int` wartości są nieparzyste
- VI. Zadeklaruj tablicę zmiennych typu `char` i wypełnij ją trzema dowolnymi znakami. Następnie przeanalizuj tablicę i wskaż indeks elementu o najmniejszej wartości.
- VII. Przeanalizuj poniższy program i wypisz wyświetlane wartości:

```
1      int tab[] = { 789, 678, 567};
2
3      for (int i = 0; i < tab.length; i++)
4          for (int j = i; j < tab.length; j++)
5              System.out.println(tab[i] - tab[j]);
```

- VIII. Utwórz dwie tablice zmiennych typu `byte` i wypełnij je wartościami z przedziału 0 do 2. Następnie napisz program sprawdzający czy obie tablice mają identyczną zawartość.
- IX. Utwórz program, który utworzy pięcioelementową tablicę i wypełni ją losowymi literami z przedziału od A do Z. Następnie wprowadź z klawiatury wartość zmiennej `char` wykorzystując poniższy kod:

```
1  java.util.Scanner in = new java.util.Scanner(System.in);
2
3  // ....
4
5  char c = in.next().charAt(0);
```

Program zliczy ile razy wystąpił wprowadzony z klawiatury znak, wypisze na ekranie ilość wystąpień i zastąpi każde wystąpienie wartością 0. Program powinien zakończyć się gdy tablica jest wypełniona samymi zerami.

- X. Przygotuj program wybierający z tablicy dwie wartości, których suma będzie najbliższa wartości 0.

XI. Dane są dwie tablice `arr1` i `arr2` wypełnione losowymi wartościami liczb całkowitych. Utwórz program który:

- utworzy nową tablicę zawierającą wszystkie elementy z obu tablic;
- utworzy nową tablicę zawierającą elementy występujące w obu tablicach;
- utworzy nową tablicę która pomieści wszystkie wartości z przedziału pomiędzy elementem o najmniejszej a największej wartości z obu tablic.