

- I. [1 pkt.] Dana jest zmienna `int wrt` zainicjowana dowolną wartością liczbową z przedziału 0 do 10. Utwórz program wypisujący na ekranie "int z przedziału <6, 10>" gdy zmienna `wrt` jest większa od 5, oraz "int z przedziału <0, 5>" w przeciwnym przypadku.
- II. [1 pkt.] Dana jest zmienna `char chr` zainicjowana dowolną wartością znakową z przedziału A do Z. Utwórz program wypisujący na ekranie „znak A - G” gdy zmienna `chr` jest mniejsza lub równa G, oraz „znak H - Z” w przeciwnym przypadku.
- III. [1 pkt.] Dana jest zmienna typu `int` o wartości 43707. Utwórz program wyświetlający wartość liczbową jaka jest zapisana na bitach parzystych jako zmienna `even`, a na bitach nieparzystych jako zmienna `odd`. Obie zmienne wyświetl na ekranie.
- IV. [1 pkt.] Dana jest zmienna typu `byte` reprezentująca wartość liczbową z przedziału 0 do 15. Utwórz program zamieniający tą liczbę na wartość w zapisie heksadecymalnym i zapisz ją do zmiennej typu `char`.
- V. [1 pkt.] Napisz program wyświetlający wszystkie liczby podzielne bez reszty przez 3 i 2 z przedziału od -50 do 50.

- VI. [1 pkt.] Dana jest następująca pętla:

```
int s = 0;
for(int i = 1; i <= 10; i++)
    s = s + i;
```

Zmodyfikuj powyższy kod aby wykorzystywał pętlę `while`

- VII. [1 pkt.] Napisz program, który wykorzystując literały reprezentujące gwiazdkę, spację i pętlę utworzy kwadrat jak na poniższym przykładzie:

```
*****
*      *
*      *
*      *
*      *
*      *
*      *
*****
```

Uwaga, w programie nie można używać nie omawianych podczas wykładów typów odnośnikowych np. `String`