

## Курс: Мова програмування Java

### Тема: Вступ до розробки серверних рішень з використанням Java. Частина перша

#### Завдання 1:

Створіть сервлет, що відображає цитату Мартіна Фаулера:

*Any fool can write code that a computer can understand. Good programmers write code that humans can understand*

#### Завдання 2:

Створіть сервлет, що відображає табличку множення для заданого числа. Користувач вводить число в текстове поле з клавіатури.

#### Завдання 3:

Створіть гру "Вгадай число". Користувач загадує число в вказаному діапазоні(0-100). Комп'ютер намагається вгадати. Для відгадування комп'ютер задає питання у вигляді "Число більше, ніж ...", "Число менше, ніж", "Число дорівнює ...".

#### Завдання 4:

Створіть сервлет "Анкета". Користувач вводить свої дані: ПІБ, телефон, email, вік. Сервлет відображає отриману інформацію.

#### Завдання 5:

Додайте до четвертого завдання чекбокс "Хочете підписатися на нашу розсилку?". Відобразіть вибір користувача разом з іншими даними.

#### Завдання 6:

Додайте до п'ятого завдання можливість вибору статі: "Чоловік", "жінка", "інше". Відобразіть вибір користувача разом з іншими даними.

**Завдання 7:**

Додайте до шостого завдання перевірку всіх даних користувача. Якщо дані не вірні, повідомте користувача.