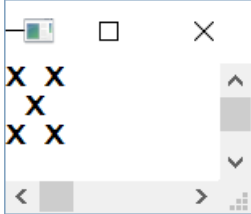


Wprowadzenie do programowania w języku Java

Zadanie 1. Zmodyfikuj program „Hello” w taki sposób, by drukował twoje imię i wiek. Skompiluj i uruchom ten program.

Zadanie 2. Zmodyfikuj program pierwszy tak aby drukował napis litery X zapisany przy pomocy dużej liter X tak jak na rysunku.



Zadanie 3. Napisać program pobierający dwie liczby rzeczywiste z klawiatury, a następnie wykonuje na nich takie działania arytmetyczne, jak: dodawanie, odejmowanie, mnożenie i dzielenie. Wynik tych działań wypisuje na ekran konsoli. Jak zareaguje, gdy dokonamy dzielenia przez zero?

Zadanie 4. Napisz program, który pyta o promień koła, a następnie drukuje jego powierzchnię.

Zadanie 5. Należy napisać program zamieniający kąt podany w stopniach na kąt w radianach.

Zadanie 6. Napisz program obliczający wartości wielomianu  $A(x) = ax^2 + bx + c$  oraz  $B(x) = ax^3 + bx^2 + cx + d$  dla pobranej z klawiatury liczby  $x$  oraz zadanych w kodzie programu współczynników  $a, b, c$  i  $d$ . Wynik tych działań program wypisuje na ekranie konsoli.

Zadanie 7. Wykonaj ten sam program co w zadaniu 6 używając algorytmu Hornera.

Zadanie 8. Napisz program obliczający pole powierzchni bocznej i objętość walca.