

# 3 zadania

## PAMIĘTAJ:

Klasa `Scanner` domyślnie nie jest dostępna potrzeba zaimportować bibliotekę `util`. Czyli:  
`import java.util.Scanner; //na samej górze programu`

Wczytanie **liczby całkowitej** z klawiatury  
`Scanner s = new Scanner(System.in);`  
`int a = s.nextInt();`

Wczytanie **jednego słowa** z klawiatury  
`Scanner s = new Scanner(System.in);`  
`String a = s.next();`

Wczytanie **tekstu** z klawiatury  
`Scanner s = new Scanner(System.in);`  
`String a = s.nextLine();`

1. Napisz program który pobierze hasło z klawiatury i porówna go z hasłem zapisanym w stałej. Program ma wyświetlać odpowiednie komunikaty dla użytkownika.
    - a. Sposób wykonania:
      - i. Zastanów się nad typem i ilością zmiennych (lub stałych)
      - ii. Jakie informacje powinien zobaczyć na monitorze użytkownik?
  2. Napisz program który policzy ile znaków zostało wprowadzonych z klawiatury.
    - a. Sposób wykonania:
      - i. Wczytanie jednej linii znaków to metoda **`nextLine()`**
      - ii. Przetestuj program wpisując na klawiaturze bardzo dużo znaków (np: trzymając wciśnięty długo jeden klawisz może to być dowolna litera lub liczba)
  3. Napisz program który wczyta z klawiatury imię, nazwisko, wiek, waga, wzrost. Następnie wyliczy BMI i w zależności od BMI wyświetla odpowiedni komunikat.
    - a. Sposób wykonania:
      - i. Wyświetlanie komunikatów ma być czytelne dla użytkownika
      - ii. Do zrobienia przedziałów liczbowych w if użyj (if BMI>10 && BMI<=20) czyli jeśli BMI jest z przedziału (10,20>
    - b. UWAGA:
      - i. Wszelkie informacje odnośnie BMI – zapytaj wujka Google
- Ocena celująca**
4. Napisz prosty kalkulator. Program pobiera dwie liczby, następnie pyta się jakie działanie wykonać (+, -, \*, /) i wyświetla wynik działania.
    - a. Sposób wykonania
      - i. Ile potrzebujesz zmiennych i jakiego typu?
      - ii. Jakie informacje mają wyświetlać się użytkownikowi?
      - iii. Jeśli chodzi o wybór działania to na instrukcji if
      - iv. Znak działania zapisać do String

Wystarczy jeden `Scanner` aby wczytać z klawiatury: jeden wyraz, liczbę, tekst dowolnej długości np.:

```
Scanner s = new Scanner(System.in);
```

```
String a = s.next(); //jeden wyraz
```

```
String str = s.nextLine(); //tekst dowolnej długości
```

```
int i = s.nextInt(); //liczba całkowita
```