

### Zad 1. (2p)

Napisz program, który za zmienną  $x$  podstawia największą z trzech danych liczb:  $a$ ,  $b$ ,  $c$ . Przy ocenie pod uwagę będzie brane optymalne rozwiązanie.

### Zad 2. (2p)

Napisz program, który dla danej liczby naturalnej  $x$  wyświetli jej zwierciadlane odbicie (np.  $x=145$ , to odbicie: 541).

### Zad 3. (3p)

Napisz program, który na ekranie wyświetla menu:

‘K’: Kula

‘P’: Prostopadłościan

‘S’: Stop

Następnie po wybraniu opcji (zastosuj instrukcję *switch*) oblicza pole i objętość wybranej bryły oraz wyświetla wyniki na ekranie.

W kodzie zdefiniuj metody (funkcje), które zwracają typ *double* i odpowiednio obliczają pole, objętość bryły i są wywoływane z poziomu funkcji ‘main’.

### Zad 4. (3p)

Napisz program wyświetlający dowolny obrazek, przykład poniżej. W kodzie zdefiniuj metodę wyświetlającą ten obrazek i wywołaj ją z poziomu funkcji ‘main’. Przy ocenie pod uwagę będzie brany stopień skomplikowania wzoru oraz różnego typu warunki w pętlach.

```
Console
<terminated> Main (8) [Java Application] C:\P
Choinka o wysokosci równej : 7
  *
 * *
* * *
* * * *
* * * * *
* * * * *
* * * * *
* * * * *
  *
  *
  *
```