

Java: Instrukcje sterujące, konsola - Ćwiczenia

Ćwiczenie 1

1. Napisz program który spyta użytkownika o imię i go pozdrowi
2. Zmień działanie programu by imię wyświetlane było w całości wielkimi literami
3. Zmień działanie programu by imię niezależnie od sposobu jego wprowadzenia było wyświetlane w postaci: pierwsza litera wielka, pozostałe małe

Ćwiczenie 2

1. Napisz program który wypisze na konsoli kwadraty liczb od 1 do 10

Ćwiczenie 3

1. Napisz program który spyta użytkownika o liczbę i sprawdzi czy jest ona liczbą pierwszą (utwórz pomocniczą metodę statyczną do sprawdzania czy liczba jest pierwsza)
2. Sprawdź jak zachowa się program gdy użytkownik zamiast liczby wprowadzi tekst zawierający inne znaki niż cyfry
3. Rozszerz program o obsługę wyjątku związanego z parsowaniem łańcucha znaków