

Lab 3

Typy i konwersje

1. Napisać funkcję, która z podanego łańcucha znaków wyświetla znaki **ASCII** w formacie dziesiętnym oraz heksadecymalnym (można użyć biblioteki `Java Math`)
2. Napisać funkcję, która łączy podany String, liczbę zmiennoprzecinkową i dowolny inny obiekt (klasa `Object`) oraz wyświetla je jako jeden łańcuch znakowy na ekranie. W jaki sposób ustawić dokładność wyświetlanej w podanym łańcuchu liczby do dwóch miejsc po przecinku?
3. Utwórz klasę `Dog` , która zawiera w sobie nazwę psa. Przekaż instancję klasy do funkcji napisanej w poprzednim zadaniu. Co jest wyświetlane? Następnie napisz metodę `public String toString()` wewnątrz klasy `Dog` , która zwraca opis instancji klasy (np. nazwę psa). Ponownie uruchom funkcję z poprzedniego zadania z obiektem danej klasy jako argumentem. Co się zmieniło?
4. Zaprezentuj:
 - Wykorzystanie operatora bitowego
 - Wykorzystanie operatora przypisania, innego niż `=`
 - Przekroczenie zakresu liczby całkowitej