

- I. Zadeklaruj zmienne wszystkich typów prostych, a następnie nadaj im kolejno najmniejszą i największą możliwą wartość. Wykorzystaj literały logiczne lub w systemie dziesiętnym, a tam gdzie to możliwe również w szesnastkowym, ósemkowym i binarnym.

*W zadaniu nie można wykorzystać predefiniowanych stałych.*

- II. Zadeklaruj i zainicjuj literałami o różnych wartościach zmienne następujących typów:

- logicznego,
- liczb całkowitych,
- liczb rzeczywistych,
- liczb kodujących znaki.

Następnie wykorzystaj operator porównania `==`, aby porównać wszystkie kombinacje powyższych zmiennych. Wynik wypisz na konsolę, a niemożliwe do porównania polecenia wykomentuj przy wykorzystaniu komentarza liniowego.

- III. Spróbuj zadeklarować zestaw zmiennych typu `int`, tak aby nazwy spełniały kolejno następujące kryteria:

- pierwszy znak jest literą, kolejne znaki są cyframi;
- pierwszy znak jest cyfrą, kolejne znaki są literami;
- pierwszy znak jest znakiem specjalnym `@`, następne znaki są dowolnymi znakami z przedziału `a-z`;
- nazwa zmiennej jest taka sama jak dowolne słowo z nagłówka metody `main` i nie jest jej nazwą.
- kolejne znaki będą układały się w słowo `null`;

Niekompilujące się zmienne wykomentuj wykorzystując komentarz liniowy.

- IV. Zadeklaruj i zainicjuj zmienną typu `int`, a następnie wyświetl na konsoli przechowywaną w niej wartość.

- V. Zadeklaruj i zainicjuj dowolnymi znakami dwie zmienne typu `char` nadając im nazwy:

- `charValue`,
- `charvalue`.

Zanim skompilujesz program zastanów się czy skompiluje się. Przypuszczenia zapisz w komentarzu blokowym i sprawdź czy były poprawne.

- VI. Zadeklaruj i zainicjuj zmienne typu `int` i `double`, jako zmienne `a` i `b`. Następnie przypisz `a = b` i `b = a`. Zastanów się nad wynikami.

- VII. Zadeklaruj zmienne następujących typów `byte`, `char`, `int`, `float` i `double`. Zainicjuje je dowolnymi wartościami, a następnie dodaj:

- do zmiennej typu `char` zmienną typu `int`,

- do zmiennej typu `int` zmienną typu `char`,
- do zmiennej typu `float` zmienną typu `double`,
- do zmiennej typu `byte` zmienną typu `int`.

Uzyskany wynik zapisz w nowej zmiennej o takim samym typie jak pierwszy parametr operacji. Problematiczne linie kodu wycommentuj i uzasadnij dlaczego dana operacja nie zadziałała.

Następnie w zduplikuj linię i przedstaw propozycję rozwiązania powstałego problemu.