

- I. Zadeklaruj klasę **A** zawierającą dwie zmienne dowolnego typu prostego. Pierwsza poprzedzona będzie specyfikatorami **final static** i zainicjowaną wartością, natomiast druga poprzedzona będzie specyfikatorem **static** i nie zostanie zainicjowana.
- Utwórz program wyświetlający wartości przechowywane w obu tych zmiennych, a następnie spróbuj zmodyfikować ich wartości - uzyskane rezultaty uzasadnij.
- II. Przedstaw definicję klasy **B** popierającą tezę, jakoby obiekt istniał w momencie wywołania konstruktora.
- III. Zadeklaruj klasę **C** zawierającą:
- statyczną zmienną typu **String**,
  - dwa pola typu **int**,
  - konstruktor inicjujący pola i zmienną,
  - metodę **void display()** – wyświetlającą na konsolę wartości wszystkich pól klasy i zmienną.
- Utwórz program tworzący trzy obiekty klasy **C** zainicjowane różnymi wartościami, a następnie na rzecz każdego z utworzonych obiektów wywołaj metodę **display**.
- Jaka jest różnica w zachowaniu pól i zmiennej.
- IV. Dany jest ciąg znaków typu **String** "Ala ma kota". Sprawdź w dokumentacji, jaka metoda pozwoli na pozyskanie kolejno trzeciego i piątego znaku. Następnie napisz program wyświetlający na ekran trzeci i piąty znak ciągu.
- Wykorzystując dokumentację klasy **String** znajdź metodę lokalizującą pozycję znaku 'k'. Napisz program ilustrujący wykorzystanie tej metody.
- Następnie napisz program dzielący ciąg znaków z pierwszej części tego zadania na wyrazy.
- V. Zdefiniuj klasę **KulaW**, z dwoma konstruktorami przyjmującymi jako parametry odpowiednio obiekty klas **Walec** i **Kwadrat**. Pola tej klasy zostaną zainicjowane takimi wartościami, aby bryła ta mieściła się odpowiednio w bryle walca lub sześcianu zależnie od wywołanego konstruktora.
- VI. Zdefiniuj klasę **KulaNa** opisującą kulę opisaną na podstawie brył dostarczonych do konstruktorów.