

1. Sintaxa și Comentarii în Java

Problemă: Scrie un program care să afișeze mesajul „Hello, World!” în consolă. Include și comentarii care explică ce face fiecare linie de cod.

2. Variabile și Tipuri de Date

Problemă: Scrie un program care să declare variabile pentru diferite tipuri de date (int, double, char, boolean) și să le inițializeze cu valori corespunzătoare. Afișează valorile acestora în consolă.

3. Type Casting

Problemă: Scrie un program care să demonstreze conversia implicită și explicită între tipuri de date. De exemplu, convertește un int în double și invers.

4. Metode

Problemă: Creează o metodă numită calculateArea care primește ca parametru raza unui cerc și returnează aria acestuia. Afișează rezultatul în consolă.

5. Structuri de Control

Problemă: Scrie un program care să citească un număr de la tastatură și să afișeze dacă este pozitiv, negativ sau zero.

6. Tablouri Unidimensionale

Problemă: Scrie un program care să inițializeze un array cu primele 10 numere naturale și să le afișeze pe toate, folosind un loop.

7. Tablouri Bidimensionale

Problemă: Scrie un program care să creeze o matrice 3x3 și să o umple cu valori, apoi să afișeze matricea în consolă.

8. Metode Recursive

Problemă: Scrie o metodă recursivă care să calculeze suma numerelor de la 1 la n, unde n este un parametru al metodei. Afișează rezultatul în consolă.