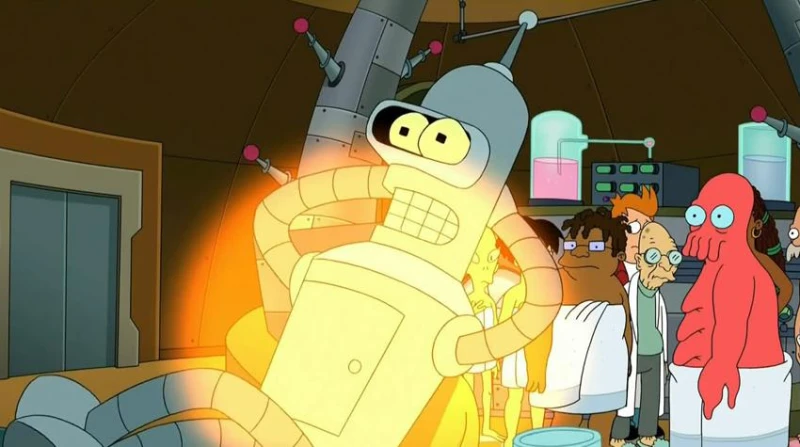
**Дополнительные задачи к уровню**

[Java Syntax](https://javarush.ru/quests/QUEST_JAVA_SYNTAX)

[Уровень 3](https://javarush.ru/quests/lectures?quest=QUEST_JAVA_SYNTAX&level=3), Лекция 6

— Привет, Дружище. Вот тебе ещё пара задач на сегодня. Для сложности: внутри метода print/println должны фигурировать только переменные.



— А так можно?

— Запомни, Амиго, мы – роботы — делаем невозможное и гнем несгибаемое.

3

Задача

Java Syntax,  3 уровень,  6 лекция

Мама мыла раму

Уж не знаем, какой садист из авторов учебников для младших классов впервые заставил маму мыть злополучную раму, но фраза эта популярна не меньше, чем «Буря мглою небо кроет». Мы в секретном центре JavaRush классику уважаем. И комбинаторику тоже уважаем. Отсюда и задание: выведите все возможные комбинации слов «Мама», «Мыла» и «Раму».

6

Задача

Java Syntax,  3 уровень,  6 лекция

Таблица умножения Ӏ Java Syntax: 3 уровень, 6 лекция

В древние времена, когда роботов было мало, человеческих детенышей заставляли учить таблицу умножения (какая жестокость!). Сами таблицы печатали на обратной стороне бумажных тетрадок (какое расточительство!). Мы не будем марать бумагу, да и учить таблицу вам ни к чему. Просто выведите её на экран. Ваше главное оружие: цикл while.

3

Задача

Java Syntax,  3 уровень,  6 лекция

Каждый охотник желает знать…

Во все времена радуга вдохновляла художников и поэтов и служила добрым знаком для простых людей. Программисты тоже люди, и тоже способны любоваться красотой природного явления. Раз уж у нас речь об эстетической составляющей радуги, давайте создадим 7 объектов, каждый из которых будет выводить на экран имя одного из цветов небесной дуги.

7

Задача

Java Syntax,  3 уровень,  6 лекция

Экранирование символов

Экранировать нужно те символы, которые компилятор понимает одним способом, а человек — другим. Например, двойные кавычки — компилятор оборачивает в них строку, но не выводит их на экран. Так что если их нужно вывести, применяем экранирование. Потренируемся в этом умении, решаем задачу на экранирование символов.

1

Задача

Java Syntax,  3 уровень,  6 лекция

Путь самурая

«Необходимо взвешивать любое слово и всегда спрашивать у себя, является ли правдой то, что хочешь произнести», — гласит кодекс самурая. Как думаете, вот эта фраза — правдива: 日本語? Да и фраза ли это, может, просто слово? Ваша задача — вывести эти иероглифы на экран. Задание подготовлено суперспециалистами в рамках недели японского языка на JavaRush.