

- I. Używając programu “Notatnik” napisz najprostszą aplikację w języku *Java* i zapisz ją w pliku `Program1.java`.
- II. Aplikację utworzoną w poprzednim zadaniu skompiluj, a następnie uruchom za pomocą komend linii poleceń.
- III. Do aplikacji wprowadź polecenie wyświetlające na ekran napis “`Hello world`”
- IV. Przedstaw aplikację deklarującą i inicjującą wszystkie zmienne następujących typów:
 - logicznego,
 - liczb całkowitych,
 - liczb rzeczywistych,
 - znaków.
- V. Zainicjuj zadeklarowane w poprzednim zadaniu zmienne najmniejszymi i największymi wartościami jakie mogą przyjąć.
- VI. Jaki będzie rezultat dodania:
 - do zmiennej typu `char` zmiennej typu `int`,
 - do zmiennej typu `int` zmiennej typu `char`,
 - do zmiennej typu `float` zmiennej typu `double`,
 - do zmiennej typu `byte` zmiennej typu `int`.
- VII. Dane jest wyrażenie: `int x = 2 * 5 + 3 * 4 - 8`; Jaki jest rezultat tych operacji? Zmodyfikuj to wyrażenie, tak aby rezultatem była wartość 48.