1.Przeczytaj wpis zamieszczony na blogu Oracle University pod adresem <https://blogs.oracle.com/oracleuniversity/10-reasons-why-you-should-consider-learning-java>.

2.Używając języka naturalnego,zapisz zestaw poleceń,jakie komputer powinien wykonać,aby zamienić temperaturę wyrażoną w stopniach Celsjusza na stopnie Fahrenheita.Podziel te polecenia na jak największą liczbę krótkich,jednozdaniowych wierszy

Odp: Komputerze, jest 16 stopni w skali Celsjusza ,chcę wiedzieć ile to jest stopni Fahrenheita

Punkt 1. Wyświetl komunikat: „Jest 16 stopni w skali Celsjusza”

Punkt 2.Zadaj pytanie: „Czy mam obliczyć ile to stopni Fahrenheita”

Punkt 3. Stwórz użytkownikowi możliwość udzielenia odpowiedzi.

Punkt 4.Oblicz: (16°C\*9/5)+32

Punkt 5.Wyświetl odpowiedź

3.Zadanie „Witaj świecie!”możesz przetlumaczyc na inne jezyki uzywajac Tlumacza Google dostępnego pod adresem <http://translate.google.com> . Napisz program za pomocą,którego komputer przywita się ze swiatem,np. w jezyku francuskim,wloskim lub portugalskim.

4.Wroc do programu Saluton i wprowadz do niego jeden lub dwa bledy. Przykladowo,usun srednik z końca wiersza lub zmien tekst println na print1n(wprowadzając cyfre 1 zamiast litery l).Zapisz program i spróbuj go skompilować,a następnie porównaj komunikaty o bledach z wprowadzonymi bledami.

Odp. Po usunieciu srednika ”;” wyskakuje blad,ze brakuje srednika.

Po wprowadzeniu print1n zamiast Println wyskakuje blad,ze java nie można znaleźć symbolu

5.Sprawdz w portalu SourceForge([www.sourceforge.net](http://www.sourceforge.net)) ,jakie gry karciane zostały napisane przy uzyciu jezyka Java.

Odp: Nathansoftware Games, Punish, JFreeCell i wiele innych.

6.W sklepie Google Play wyszukaj symulatory zjawisk fizycznych.Wybierz taki,który wydaje ci się najbardziej interesujący, i zainstaluj go.

Collision Carts Simulator

7.Przyjmujac za wzor program Root,napisz aplikacje NewRoot,która będzie wyswietlala pierwiastek kwadratowy z 625.

8. Przyjmujac za wzor program Root,napisz aplikacje NewRoot,która będzie wyswietlala pierwiastek kwadratowy z liczby przekazanej jako argument.

9.Rozbuduj program PlanetWeight o wyświetlanie wagi kosmonauty na planetach Wenus(90,7% wagi ziemskiej) i Uran(88,9% wagi ziemskiej).

10.Napisz krotki program w Javie,który uzyje dwóch zmiennych, x i y,oraz wyświetli sume ich kwadratow.

11.Napisz krotki program o nazwie Favorite,który w bloku main() będzie zawieral kod przytoczony w punkcie „Porownywanie dwoch lancuchow”.Przetestuj go,aby sprawdzić czy działa zgodnie z opisem i czy potwierdza ze ulubiona przez Fina bronia do zabijania rekinow nie jest kij bilardowy.Gdy skończysz,zmien poczatkowa wartość guess z „kij bliardowy”na”pila lancuchowa” i zobacz,co się stanie.

12.Zmodyfikuj program Credits,aby nazwiska reżysera i wszystkich aktorow były wyświetlane w calosci wielkimi literami.

13.Wstaw znaki // przed jedna z instrukcji break w programie Clock,aby uczynic z niej komentarz.Nastepnie uruchom program i zobacz,co się stanie.Sprobuj zrobić to samo z kilkoma naraz instrukcjami break.

Odp: Instrukcja będzie wykonywana dopóki nie natknie się na instrukcje break (jedynie wstawiając // przy instrukcji break dotyczaca tego miesiąca zauważymy roznice w wyświetlaniu)

14.Napisz krotki program,który będzie wybrana przez Ciebie liczbe z przedzialu od 1 do 100 przechowywal w zmiennej calkowitoliczbowej o nazwie grade.Uzyj tej zmiennej w polaczeniu z instrukcja warunkowa do wyświetlania roznych komunikatow dla uczniów z ocenami A,B,C,D i F.Wyprobuj najpierw instrukcje *if*,a potem instrukcje *switch.*

*15.Zmodyfikuj program Benchmark,aby przetestować wykonywanie prostych obliczen matematycznych,takich jak mnożenie czy dzielenie.*

*16.Napisz krotki program zawierający petle,który znajduje pierwszych 400 wielokrotnosci liczby 13.*

*17.Utworzy program,który używa tablicy wielowymiarowej do przechowywania ocen studentow.Pierwszy wymiar powinien być numerem każdego studenta,a drugi wymiar powinien być dla ocen danego studenta.Wyswietl srednia wszystkich ocen otrzymanych przez każdego studenta oraz ogolna srednia dla każdego z nich.*

*18.Napisz program,który przechowuje w tablicy pierwszych 400 liczb , które sa wielokrotnościami liczby 13.*

*19.Utworz klase Commodore64Modem z predkoscia 300 oraz wlasna metoda connect().*

*20.Dodaj metode disconnect() do jednej z klas w projekcie Modem i zastanow się,gdzie ja umiescic,aby obslugiwala odlaczenie modemu kablowego,DSL i COmmodore 64.*

*21.Do klasy Gremlin dodaj zmienna prywatna o nazwie guid, która będzie przechowywala wartość calkowitoliczbowa.Utworz tez metody,które będą zwracaly biezaca wartość tej zmiennej i zmienialy ja,ale tylko w zakresie od 1 000 000 do 999 999 999.*

*22.Napisz aplikacje,która przyjmie argument w formie lancucha,przekształci go na liczbe zmiennoprzecinkowa,te z kolei przekonwertuje na obiekty klasy Float i na koniec wyświetli pobrana wartość w postaci liczby calkowitej.*

*23.Utworz klase Point4D,która do układu trzech wspolrzednych (x,y,z) zdefiniowanego w klasie point 3D doda czwarta wspolrzedna t.Jest to wspolrzedna czasowa,wiec musisz zagwarantować,ze nigdy nie przyjmie wartości ujemnej.*

*24.Wynotuj z nazwy pozycji zawordnikow ofensywnych w futbolu amerykańskim:liniowy,skrzydłowy,silny skrzydłowy,biegacz i rozgrywający.Zaprojektuj hierarchie klas reprezentujących.*

*25.Napisz program wykorzystujący jedna ze struktu danych poznanych w trakcie tej godziny,który będzie sluzyl w firmie do zarzadzania adresami emailowymi,przy czym każdy adres powinien być skojarzony z nazwiskiem jego posiadacza.*

*26.Rozbuduj program FontMapper o możliwości wprowadzania dodatkowego fontu przez podanie jego nazwy,rozmiaru i stylu jako parametrow w wierszu polecen.*

*Informacje te powinny być umieszczone w strukturze mapy przed wyświetleniem wszystkich kluczy i wartości.*

*27.Zmodyfikuj aplikacje NumberDivider,aby zglaszala wszystkie przechwycone przez siebie wyjątki,i zobacz,co się będzie dzialo po jej uruchomieniu.*

*28.Utworz aplikacje Multiplier,która przyjmie trzy liczby jako argumenty wiersza polecen i zgłosi wyjątek,jeśli ktorys z argumentow będzie nienumeryczny.*

*29.Utworz nowa wersje aplikacji LinkRotator z sześcioma ulubionymi stronami internetowymi.*

*30.Dodaj drugi watek do aplikacji PrimeFinder,który będzie wyszukiwal pierwszy milion liczb niepodzielnych przez 3.Zatrzymaj licznik czasu dopiero wtedy,gdy oba watki skoncza prace.*

*31.Napisz na nowo klase LinkRotator z godziny 15,definiując rejestrator zdarzeń za pomocą wyrażenia lamba.*

*32.Dodaj czwarty kolor,zolty(Color.YELLOW), w aplikacji NewColor Frame.*

*33.Zmodyfikuj aplikacje SalutonFrame,aby napis „Saluton mondo!” był widoczy w glownym obszarze ramki,a nie na pasku tytułowym.*

*34.Usprawnij komponent FreeSpacePanel przez dodanie wyświetlania odstepow pomiędzy trojkami cyfr w liczbach podajacych rozmiary przestrzeni dyskowych.*

*35.Zmodyfikuj aplikacje Crisis w taki sposób,aby obiekty panicButton i dontPanicButton podlegaly jednemu menadżerowi układu,a pozostale trzy przyciski –drugiemu.*

*36.Utworz kopie pliku LottoMadness.java,nadaj mu nazwe NewMadness.java i zmodyfikuj zawarty w nim kod,aby zamiast pol wyboru dla opcji Chybil trafil i Typowanie było pole kombi,a zamiast przyciskow Stop,Losowanie,Reset były pola wyboru.*

*37.Dodaj do klasy LottoMadness pole tekstowe,które będzie dzialalo w powiazaniu z instrukcja Thread.sleep() w klasie LottoEvent na rzecz spowolnienia tempa przeprowadzania losowan.*

*38.Zmodyfikuj kod aplikacji LottoMadness,aby w losowaniu braly udział liczby z przedzialu od 1 do 90.*

*39.Napisz aplikacje odczytujaca znaczniki ID3 wszystkich plikow mp3 zawartych w folderze i zmieniajaca nazwy plikow na nazwy wykonawców,tytuly piosenek i albumow(jeśli te informacje sa dostępne).*

*40.Napisz program odczytujący plik z kodem zrodlowym Javy i zapisujący go bez zadnch zmian w pliku o innej nazwie*