

- I. Utwórz trzy tablice zmiennych typu `int` o losowych rozmiarach i wypełnij je losowymi wartościami. Następnie utwórz tablicę, której elementami będą przygotowane wcześniej tablice. Wyświetl wszystkie wylosowane wartości wykorzystując utworzoną tablicę dwuwymiarową.
- II. Utwórz dwuwymiarową tablicę zmiennych typu `int` o rozmiarze  $8 \times 8$ . Wypełnij ją losowymi wartościami, a następnie policz sumę elementów na lewej i prawej przekątnej.
- III. Dana jest tablica:
 

```

1      int [][] tab = {
2      {1, 0, 0, 0, 0},
3      {0, 1, 0, 0},
4      {0, 0, 1},
5      };
      
```

Napisz program, który utworzy (i wyświetli na konsolę) tablicę jednowymiarową, zawierającą wszystkie elementy zawarte w tablicy dwuwymiarowej `tab`.
- IV. Utwórz i wypełnij (losowymi wartościami) dwuwymiarową, prostokątną tablicę zmiennych typu `int`. Następnie znajdź element najbliższy średniej (arytmetycznej) elementów w tej tablicy.
- V. Przygotuj prostokątną tablicę (o losowych wymiarach naturalnych dodatnich) zmiennych typu `int` i wypełnij ją losowymi wartościami z przedziału  $[0,10)$ . Utwórz i wyświetl tablicę jednowymiarową zawierającą maksymalną (potem minimalną, maksymalną, ..., naprzemiennie) wartość z każdej kolumny tablicy wejściowej.
- VI. Przygotuj prostokątną tablicę (o losowych wymiarach naturalnych dodatnich) zmiennych typu `int` i wypełnij ją losowymi wartościami z przedziału  $[0,10)$ . Wyświetl największą wartość wiersza o największej sumie elementów oraz najmniejszą wartość kolumny o najmniejszej sumie elementów.