

- I. Zapisz schemat blokowy algorytmu sprawdzającego, czy wprowadzona z klawiatury liczba jest liczbą pierwszą. Przyjmij że liczba pierwsza to – „[...] liczba naturalna większa od 1, która ma dokładnie dwa dzielniki naturalne: jedynkę i siebie samą.”
- II. Zapisz schemat blokowy algorytmu wskazującego najmniejszą liczbę naturalną spośród dowolnych trzech liczb naturalnych wprowadzonych z klawiatury.
- III. Zapisz schemat blokowy algorytmu dokonującego operacji klasyfikacji wprowadzonej z klawiatury wartości liczbowej do następujących zbiorów:
 - $A = [0, \infty)$
 - $B = (-\infty, 1]$
 - $C = [0, 1]$
- IV. Używając programu “Notatnik” napisz najprostszą aplikację w języku *Java* i zapisz ją w pliku `Program1.java`.
- V. Aplikację utworzoną w poprzednim zadaniu skompiluj, a następnie uruchom za pomocą komend linii poleceń.
- VI. Do aplikacji wprowadź polecenie wyświetlające na ekran napis “Hello world”
- VII. Przygotuj aplikację, która wyświetli:
 - wszystkie literały logiczne,
 - literały tej samej liczby całkowitej przedstawionej w postaci dziesiętnej, oktalnej, heksadecymalnej i binarnej;
 - literał liczb rzeczywistych,
 - przynajmniej dwa literały znakowe, z których przynajmniej jeden będzie zakodowany przy użyciu UTF16.
- VIII. Przygotuj plik zawierający publiczną klasę `Program2`, która przy pomocy literału typu `String` wyświetli informację o pogodzie za oknem. (Aby pobrać informacje o pogodzie proszę spojrzeć za okno.)
- IX. Przygotuj plik zawierający publiczną klasę `Program3`, który wyświetli na ekranie przykładowe literały zawierające sufiksy.
- X. Utwórz program, który wyświetli na ekranie dwa literały:
 - `1000000`
 - `1_000_000`

Czy przedstawiona w literałach wartość różni się?

- XI. Utwórz program, którego kompilacja nie powiedzie się, ponieważ wartość całkowita zapisana w w literale będzie za duża.

Czy sufiks `L` lub `L` coś zmieni.