

- 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 `float` o rozmiarze 8×8 . 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 zamieni `tab` na tablicę jednowymiarową, zawierającą wszystkie elementy zawarte wewnątrz tablicy dwuwymiarowej.

IV. Dana jest dwuwymiarowa tablica jak w poniższym kodzie:

```
1      int tab [][] = {
2          { 1, 2, 3, 4},
3          { 5, 6, 7, 8},
4          { 9,10,11,12},
5          {13,14,15,16}
6      };
```

Utwórz program, który odczyta wartości idąc po spirali tak aby otrzymać następujący efekt:

```
1 2 3 4 8 12 16 15 14 13 9 5 6 7 11 10
```

- V. Utwórz bezrezultatową metodę `show` przyjmującą parametr typu `int`, której celem będzie wyświetlenie na ekran dostarczonej wartości. Działanie utworzonej metody przedstaw w programie.
- VI. Dana jest zmienna typu `int` o wartości 5 i nazwie `wrt`. Napisz bezrezultatową metodę `modifyValue` przyjmującą jako parametr zmienną typu `int`. Zadaniem metody będzie:

- wyświetlenie wartości dostarczonej zmiennej,
- modyfikacja zmiennej przez zapisanie w niej wyniku mnożenia przez 5,
- wyświetlenie wartości zmodyfikowanej zmiennej

Utwórz program wyświetlający stan zmiennej `wrt` przed i po wywołaniu metody `modifyValue`.

Jaki jest powód uzyskanego rezultatu?

- VII. Utwórz metodę `findMax`, przyjmującą jako argumenty trzy parametry typu `int` i zwracającą największą z dostarczonych wartości. zadanie zrealizuj wykorzystując jedynie dwie instrukcje `if`.