

۱. ایجاد و چاپ متغیر:
 - یک متغیر به نام `age` ایجاد کنید و سن خود را در آن ذخیره کنید. سپس مقدار آن را چاپ کنید.
۲. شرط ساده:
 - یک متغیر به نام `score` ایجاد کنید و یک عدد به آن اختصاص دهید. اگر `score` بیشتر از ۵۰ بود، پیام "قبول شده" را نمایش دهید و در غیر این صورت پیام "رد شده" را نمایش دهید.
۳. تبدیل نوع به عدد:
 - یک رشته به نام `numberString` با مقدار "۴۲" ایجاد کنید. آن را به یک عدد تبدیل کنید و سپس ۱۰ را به آن اضافه کنید. نتیجه را چاپ کنید.
۴. شرط چندگانه:
 - یک متغیر `month` با یک عدد بین ۱ تا ۱۲ ایجاد کنید. با استفاده از شرطها، نام ماه مربوطه را چاپ کنید.
۵. مقایسه دو عدد:
 - دو عدد را به عنوان متغیر `num1` و `num2` ایجاد کنید. اگر `num1` بزرگتر بود، پیام `num1` بزرگتر است" را نمایش دهید، اگر برابر بود پیام "دو عدد برابرند" را نمایش دهید و در غیر این صورت پیام `num2` بزرگتر است" را نمایش دهید.
۶. تبدیل نوع به رشته:
 - یک عدد اعشاری به نام `decimal` ایجاد کنید. آن را به صورت رشته تبدیل کنید و سپس آن را چاپ کنید.
۷. تست نوع متغیر:
 - یک متغیر به نام `value` با مقدار "hello" ایجاد کنید. بررسی کنید که آیا نوع آن به عنوان یک رشته (`string`) شناسایی می‌شود یا خیر و نتیجه را چاپ کنید.
۸. تبدیل و مقایسه:
 - دو متغیر به نامهای `var1` و `var2` ایجاد کنید که به ترتیب مقدارهای "۱۰" و "۰۱" را دارند. بررسی کنید که آیا این دو متغیر برابر هستند یا خیر، و نتیجه مقایسه را چاپ کنید.
۹. استفاده از شرط برای ورود کاربر:
 - به کاربر بگویید که یک عدد وارد کند و آن را در یک متغیر به نام `userInput` ذخیره کنید. سپس بررسی کنید که آیا این عدد زوج است یا فرد و پیام مناسب را چاپ کنید.
۱۰. محاسبه و شرط:

- دو متغیر به نام‌های `length` و `width` ایجاد کنید و اندازه‌های یک مستطیل را در آنها ذخیره کنید. مساحت مستطیل را محاسبه کرده و اگر مساحت بیشتر از ۱۰۰ باشد، پیام "مستطیل بزرگ است" را چاپ کنید و در غیر این صورت پیام "مستطیل کوچک است" را نمایش دهید.