

Zadanie 1:

```
import java.util.Random;

public class Main {

    public static void main(String[] args) {
        int numberToGuess = new Random().nextInt(100);
    }
}
```

Powyższy kod spowoduje przypisanie do zmiennej 'numberToGuess' losowo wybranej liczby z zakresu 0-99. Wykorzystaj go do wykonania poniższego zadania:

Gra w zgadywanie polegająca na tym, że program losuje liczbę, a użytkownik próbuje ją odgadnąć.

Wymagania:

1. Program losuje liczbę z zakresu 0-99 (kod podany wyżej).
2. Następnie program na wyświetla komunikat: „Proszę zgadnij liczbę z zakresu 0-99”
3. Stwórz metodę 'getNumberFromUser()' która wypisze tekst „podaj liczbę”, następnie wczyta liczbę od użytkownika i zwróci ją.
4. Zachowanie programu podczas podania niepoprawnej liczby:
 - w przypadku podania zbyt dużej liczby wypisać do konsoli: "Podałeś za duża liczbę"
 - w przypadku podania zbyt małej liczby wypisać do konsoli: "Podałeś za małą liczbę"

Następnie program powinien wydrukować ile prób zostało mu do końca np. „masz jeszcze 3 próby”

5. Jeżeli użytkownik zgadł liczbę, program powinien wydrukować tekst "Zgadłeś!" i się zakończyć
6. Użytkownik powinien mieć maksymalnie 5 prób zgadywania (wykorzystaj pętlę).
7. Jeżeli w ciągu 5 prób nie udało się odgadnąć liczby użytkownikowi, program ma wydrukować wiadomość:

"Niestety nie udało Ci się zgadnąć, poprawna odpowiedź to:"

oraz dopisać do niej jaka była wartość liczby której nie udało się odgadnąć

P.S. Jeżeli uznacie, że dla czytelności kodu chcecie stworzyć więcej niż jedną dodatkową metodą to oczywiście zostawiam to do waszej dyspozycji :)

Zadanie 2:

Program 'Odwrotna tablica'

1. Zadeklaruj i wypełnij liczbami całkowitymi tablicę 10 elementową o nazwie 'numbers'
2. Zadeklaruj pustą tablicę 10 elementową o nazwie 'reversed' (nie uzupełniaj jej wartościami)
3. Stwórz teraz kod, który przepisze elementy z tablicy 'numbers' do tablicy 'reversed' ale w odwrotnej kolejności
4. Na koniec wydrukuj do konsoli wszystkie elementy tablicy 'reversed' i sprawdź czy Twój kod zadziałał poprawnie i tablica posiada elementy w odwrotnej kolejności

Modyfikacja dla chętnych:

Jeżeli chcesz to możesz też dane do pkt 1 polecenia pobrać od użytkownika – najpierw pytamy jak dużą tablicę chce użytkownik stworzyć, a następnie prosimy o podanie tylu liczb i zapisujemy każdą z nich w tablicy 'numbers'.