1. Scrieti un program care verifica daca un numar introdus de la tastatura este pozitiv si care afiseaza pe ecran un mesaj corespunzator.
2. Se dau doua numere a si b. Creati un proiect java care sa afiseze mesajul “Numerele sunt egale”, in cazul in care a este egal cu b, sau “Numerele nu sunt egale”, in cazul in care a este diferit de b.
3. Se dau trei numere naturale a, b, x. Să se verifice dacă numărul x este cuprins intre numarul a si numarul b.
4. Scrieti un program care verifica daca un anumit an cititi de la tastatura este sau nu bisect. De exemplu daca utilizatorul introduce 2020 atunci programul va afisa un mesaj care sa indice faptul ca anul 2020 este bisect.
5. Scrieti un program care afiseaza pe ecran mai multi dolari. Numarul de dolari este introdus de la tastatura. De exemplu daca utilizatorul introduce numarul 5 atunci pe ecran se va afisa **$$$$$**
6. Scrieti un program care citeste de la tastatura un numar intreg n si afiseaza pe ecran mesaj de tipul:

* Daca numarul e pozitiv:

**+++++++++++++++++**

**\* 5 \***

**+++++++++++++++++**

* Daca numarul e negativ:

**-----------------**

**\* -7 \***

**-----------------**

1. Scrieti un program care afiseaza pe ecran toate numerele de la 1 si pana la n unde n este un numar citit de la tastatura. De exemplu daca utilizatorul introduce numarul 10 atunci pe ecran sa va afisa: **1,2,3,4,5,6,7,8,9,10**
2. Scrieti un program care calculeaza media aritmetica a doua numere intregi citite de la tastatura. Exemplu: Daca cele doua numere date sunt 10 si 9 atunci media aritmetica furnizata de program va fi 9.5
3. Scrieti un program care citeste 3 numere de la tastatura si le afiseaza apoi in ordine crescatoare.
4. Scrieti un program care afiseaza pe ecran un patrat format doar din dolari. Dimensiunea patratului se citeste de la tastatatura. De exemplu daca utilizatorul introduce numarul 3 atunci pe ecran se va afisa:

**$$$**

**$$$**

**$$$**