

- I. Zadeklaruj tablicę zmiennych typu `char` i wypełnij ją trzema dowolnymi znakami. Następnie używając pętli przeanalizuj tablicę i wskaż indeks elementu o najmniejszej wartości.
- II. Utwórz program, który utworzy pięcioelementową tablicę i wypełni ją losowymi literami z przedziału od A do Z. Następnie wprowadź z klawiatury wartość zmiennej `char` wykorzystując poniższy kod:
- ```
1 java.util.Scanner in = new java.util.Scanner(System.in);
2
3 //
4
5 char c = in.next().charAt(0);
```
- Program zliczy ile razy wystąpił w tablicy wprowadzony z klawiatury znak, wypisze na ekranie ilość wystąpień i zastąpi każde wystąpienie wartością 0. Program powinien zakończyć się gdy tablica jest wypełniona samymi zerami.
- III. Dana jest  $n$ -elementowa tablica (posortowana niemalejąco) liczb całkowitych, gdzie  $n \geq 2$ . Napisz program zliczający ile jest różnych wartości w podanej tablicy. Przykład: w tablicy  $\{1, 1, 2, 3, 3\}$  występują trzy różne wartości 1, 2, 3.
- IV. Dana jest poniższa tablica:
- ```
1 int[] arr = { 153, 333, 370, 515, 407, 80};
```
- Utwórz program sprawdzający i wyświetlający, które z tych liczb są liczbami Armstronga (narcystycznymi).
- V. Przygotuj i wypełnij wartościami dwie tablice liczb opisujących współrzędne x i y pewnego zbioru punktów na płaszczyźnie. Następnie wylicz najmniejszy prostokąt zawierający wszystkie punkty i wyświetl na ekranie współrzędne środka, wysokość i szerokość.
- VI. Przyjmij że dane są trzy zmienne tablicowe typu `int` – A , B i C . Tablica A jest wypełniona wartościami w porządku rosnącym. Tablica B wypełniona jest wartościami w porządku malejącym. Utwórz program tworzący i wypełniający tablicę C wartościami w porządku rosnącym przez połączenie (scalenie) elementów z tablic A i B .