

- I. Używając programu “Notatnik” napisz najprostszą aplikację w języku *Java* i zapisz ją w pliku `Program1.java`.
- II. Aplikację utworzoną w poprzednim zadaniu skompiluj, a następnie uruchom za pomocą komend linii poleceń.
- III. Do aplikacji wprowadź polecenie wyświetlające na ekran napis “Hello world”
- IV. Przygotuj plik zawierający publiczną klasę `Program2`, która przy pomocy literału typu `String` wyświetli informację o pogodzie za oknem. (Aby pobrać informacje o pogodzie proszę spojrzeć za okno.)
- V. Przygotuj plik zawierający publiczną klasę `Program3`, który wyświetli na ekranie przykładowe literały zawierające sufiksy.
- VI. Utwórz program, który wyświetli na ekranie dwa literały:
 - `1000000`
 - `1_000_000`Czy przedstawiona w literałach wartość różni się?
- VII. Dane są literały: `.2`, `16.3`, `178`, `4L`, `567d`, `15.87F`, `false`, `"PPJ"`, `'A'`, `0b1_0101`, `0b10101`, `0120`, `0x2F`, `'\u0041'`, `0.031415e2`. Zadeklaruj zmienne odpowiednich typów, zainicjalizowane podanymi literałami.