

- I. Dana jest przykładowa tablica `int[] tab = {1,2,3,4,4,3,2,1}`. Napisz program wyświetlający na ekranie `true`, gdy elementy czytane od początku do końca i od końca do początku będą takie same, lub `false` w przeciwnym przypadku (wpp).
- II. Dana jest jednowymiarowa tablica zmiennych typu `boolean` wypełniona elementami o losowych wartościach `true` lub `false`. Napisz program tworzący dwie tablice o rozmiarach pozwalających na pomieszczenie odpowiednio: wszystkich elementów `true` i `false`.
- III. Utwórz program tworzący tablicę zmiennych typu `long` i wypełnij ją wartościami takimi że $t_{i+1} = t_i + 1$ gdzie i jest indeksem w tablicy. Następnie utwórz program losujący dwa dowolne indeksy w tej tablicy i zamieniający obie wartości. Operację tę powtarzaj tak długo, jak długo dwa sąsiadujące ze sobą elementy są kolejnymi wartościami.
- IV. Wykorzystaj jednowymiarową tablicę zmiennych typu `byte` do zaimplementowania gry w kółko i krzyżyk.