

1 Instrukcje warunkowe

1.1 if

```
int i;  
if (i == 4){  
    System.out.println("i = 4");  
} else {  
    System.out.println("i != 4");  
}
```

1.2 switch

```
int i;  
switch (i){  
    case 0:  
        System.out.println("zero");  
        break;  
    case 1:  
        System.out.println("jeden");  
        break;  
    default:  
        System.out.println("inny");  
}
```

2 Pętle

2.1 while

```
while (i < 10){  
    i++;  
}
```

2.2 do..while

```
do{  
    i++;  
} while (i < 10);
```

2.3 for

```
for (int i = 0; i < 10; i++){  
    System.out.println();  
}
```

3 Operatory

- = – przypisanie
- == – równość
- != – różność
- && – logiczne AND
- || – logiczne OR
- & – bitowe AND
- | – bitowe OR
- <<, >>, >>> – przesunięcia logiczne
- ^ – negacja bitowa

4 Rzutowanie typów

```
int i = 5;  
float f = (float)i;
```

5 Parametry programu

```
public static void main(String[] args) {  
    System.out.println(args[0]);  
    System.out.println(args[1]);  
}
```

6 Zadania do wykonania

1. Zapoznać się z dokumentacją klasy Math
2. Skonwertować liczbę na łańcuch znaków

3. Skonwertować łańcuch znaków na liczby odpowiednich typów (int, long, float, double)
4. Przetestować działanie instrukcji warunkowych i pętli
5. Wykorzystać foreach do iterowania po elementach tablicy
6. Przetestować działanie operatora trójargumentowego
7. Określić znaczenie słów kluczowych break (w pętlach i w instrukcji switch) i continue;
8. Przetestować działanie słów kluczowych break i continue z etykietą
9. Przetestować działanie operatorów logicznych i arytmetycznych
10. Ustalić kolejność operatorów
11. Porównać działanie operatora == i metody equals
12. Sprawdzić możliwość rzutowania pomiędzy różnymi typami podstawowymi
13. Przygotować dwie metody zwracające boolean i wyświetlające informacje na ekran. Wykorzystać obie w instrukcji if z wykorzystaniem operatorów logicznych
14. Przygotować program obliczający podane równanie pobierając parametry programu