

Spis treści

Wstęp.....	vi
Dla kogo jest ta książka.....	vii
Założenia	vii
Wersja Java.....	viii
O autorze	viii
Dodatkowe materiały	ix
Kody źródłowe rozwiązań zadań.....	x
Kanał discord.....	x
Formatowanie używane w książce	x
Errata	xi
Jak podchodzić do rozwiązywania zadań?	1
Pobieranie danych od użytkownika.....	3
Opis prezentacji ćwiczeń i rozwiązań	7
Zadanie #0 – Nazwa miesiąca wielkimi literami.....	9
Zadania: Podstawy	12
Zadanie #1 – Powitanie	13
Zadanie #2 – Powitanie użytkownika.....	16
Zadania: Zmienne.....	19
Zadanie #3 – Obwód koła.....	20
Zadanie #4 – Liczba minut w godzinach.....	22
Zadanie #5 – Zamiana wartości.....	24
Zadanie #6 – Reszta z dzielenia	26
Zadanie #7 – Przeliczanie temperatury	28
Zadanie #8 – Dzielenie wartości zmiennoprzecinkowych	31
Zadanie #9 – Duża liczba całkowita.....	34
Zadanie #10 – Kod znaku.....	37
Zadania: Instrukcje warunkowe	39
Zadanie #11 – Dłuższe słowo.....	40
Zadanie #12 – Czy liczba parzysta.....	43
Zadanie #13 – Temperatura.....	46

Zadanie #14 – Nazwa miesiąca	49
Zadanie #15 – Który to wiek	55
Zadanie #16 – Czy prawidłowa data.....	58
Zadania: Pętle	66
Zadanie #17 – Liczby od końca.....	67
Zadanie #18 – Kwadraty kolejnych liczb	69
Zadanie #19 – Odstęp między literami	71
Zadanie #20 – Liczby Fibonacciego	73
Zadanie #21 – Podzielne przez 3	77
Zadanie #22 – Kwadrat ze znaków.....	81
Zadanie #23 – Czy liczba pierwsza	85
Zadanie #24 – Tabliczka mnożenia	89
Zadanie #25 – Liczba liter	93
Zadanie #26 – Czy przestępny.....	97
Zadania: Tablice	101
Zadanie #27 – Indeks liczby w tablicy	102
Zadanie #28 – Przeciwnie wartości	105
Zadanie #29 – Środkowy element tablicy.....	107
Zadanie #30 – Argumenty programu.....	110
Zadanie #31 – Najdłuższy argument programu.....	113
Zadanie #32 – Czy palindromiczna tablica.....	116
Zadanie #33 – Przesuwanie elementów w prawo o jeden	119
Zadanie #34 – Odwracanie kolejności elementów tablicy	122
Zadanie #35 – Tablica znaków ze słowa	125
Zadanie #36 – Sortowanie wczytywanych liczb.....	127
Zadanie #37 – Sumowanie elementów tablicy dwuwymiarowej.....	133
Zadanie #38 – Obracanie dwuwymiarowej tablicy	136
Zadania: Metody	142
Zadanie #39 – Średnia dwóch liczb.....	143
Zadanie #40 – Suma dowolnej liczby argumentów.....	145
Zadanie #41 – Litery słów na przemian.....	147
Zadanie #42 – Losowanie wartości kości do gry.....	152
Zadanie #43 – Sumowanie elementów tablic różnych typów	155

Zadanie #44 – Powiększanie tablicy	157
Zadanie #45 – Usuwanie elementu tablicy.....	161
Zadanie #46 – Argumenty bez duplikatów	166
Zadanie #47 – Wstawianie tablicy do tablicy.....	170
Zadanie #48 – Argumenty zapisane w Camel Case	175
Zadanie #49 – Gra w zgadywanie liczby	179
Zadania: Klasy.....	183
Zadanie #50 – Klasa Punkt.....	184
Zadanie #51 – Punkt jako rekord.....	189
Zadanie #52 – Klasa Osoba.....	191
Zadanie #53 – Domenowa klasa Adres	195
Zadanie #54 – Niemutowalna klasa Figura	200
Zadanie #55 – Liczenie pól figur.....	207
Zadanie #56 – JAR z powitaniem użytkownika	209
Zadanie #57 – Osoba z interfejsem Comparable.....	212
Zadanie #58 – Symulator gry w „papier-kamień-nożyce”	217
Zadanie #59 – Generyczna klasa Para.....	226
Zadanie #60 – Liczenie znaków w pliku.....	229
Zadanie #61 – Parking z samochodami.....	233
Zadanie #62 – Baza produktów	240
Zadanie #63 – Testy metody sumującej tablicę liczb.....	246
Zadania: Algorytmy	250
Zadanie #64 – Długość słów	251
Zadanie #65 – Największa liczba	262
Zadanie #66 – Liczby stanowiące boki trójkąta	267
Zadanie #67 – Najdłuższy niemalejący ciąg	272
Zadanie #68 – Ciągi takich samych liczb.....	278
Zadanie #69 – Indeksy pierwszej pary liczb	283
Zadanie #70 – Podział ciągu liczb na równe sumy	288
Podziękowania.....	295
Bibliografia.....	296