1. Otwórz program Visual Studio.
2. Utwórz nowy projekt - aplikacja konsolowa w języku C#.
3. Napisz program wyświetlający zdanie “Hello world.”.
4. Stwórz program wczytujący z klawiatury imię i nazwisko (dwie zmienne string), a następnie wyświetlające je na ekranie).
5. Stwórz komentarze opisujące fragmenty kodu, a także dodaj komentarz zawierający dane autora (wykorzystać //, /\* \*/; skróty ctrl+kc, ctrl+ku).
6. Stwórz kilka zmiennych liczbowych i sprawdź działanie operatorów matematycznych (**+**, **-**, **\***, **/**,).
7. Stwórz zmienną logiczną oraz nadaj jej logiczną wartość.
8. Sprawdź działanie operatora **!**.
9. Przetestuj działanie następujących operatorów (**==**, **<**, **>**, **!=, &, I**).
10. Stwórz nowy program, dodaj zmienną liczbową a następnie inkrementuj ją kilka razy. Przetestuj różnicę kiedy operator inkrementacji jest przed i po zmiennej).
11. Utwórz program, w którym będą zadeklarowane 3 zmienne a,b,c typu int (bez wspólnych dzielników innych niż 1, np. 5,9,11). Następnie wykonaj i wyświetl w aplikacji wyniki operacji: a/b, a/c,b/c,b/a,c/a,c/b.
12. Na pliku z poprzedniego ćwiczenia poćwicz zmianę nazw zmiennych. Co jest lepsze: **ctrl+h** (find and replace) czy **ctrl+r, ctrl+r** (rename)?
13. Zadeklaruj zmienną typu sbyte i przypisz jej wartość 127. Wykonaj na niej operację inkrementacji. Wynik wyświetl na ekranie.
14. Utwórz program w którym zadeklarujesz tablicę liczbową. Z użyciem pętli **for** wypisz wszystkie wartości z tej tablicy.
    1. Po przecinku (np. 1,2,3…)
    2. Każdy element w nowej linii
    3. Od ostatniego elementu do pierwszego (odwrotna kolejność).
15. Stwórz program, który będzie służył do porównywania liczb. Zadeklaruj kilka zmiennych liczbowych, a następnie wykorzystując instrukcję warunkową **if...else** porównuj je ze sobą i wyświetl odpowiedni komunikat.
    1. Przerób program tak aby przyjmował z klawiatury 3 liczby, a następnie sprawdzał warunek istnienia trójkąta.
16. Stwórz program, który będzie wczytywał liczbę podaną przez użytkownika (ograniczoną “z góry” do 15 i “z dołu” do 5), a następnie odejmował od niej 1 i wypisywał wynik, aż do osiągnięcia 0. Użyj do tego pętli **while**.
17. Stwórz program, który będzie wczytywał liczbę podaną przez użytkownika. Następnie sprawdź czy liczba spełnia podane wymagania (np. >4, <7, !=10 itp.). Jeśli liczba tak wyświetl komunikat kończący, jeśli nie, wyświetl prośbę o wczytanie liczby. Użyj do tego pętli **do...while**.