

1. Napisz program, który sprawdzi czy wprowadzona liczba całkowita jest parzysta czy nieparzysta.
 - a. Zadeklaruj zmienną `a` typu `int`.
 - b. Wyświetl na konsoli informację proszącą użytkownika o podanie liczby, następnie wczytaj ją z klawiatury i zapisz jako `a`.
 - c. Z użyciem `if... else` dodaj odpowiednie warunki na sprawdzenie „parzystości”. Jeśli reszta z dzielenia modulo (%) przez 2 jest równa 0, to ma wyświetlić się łańcuch liczba jest parzysta. W przeciwnym wypadku – liczba jest nieparzysta.
2. Zmodyfikuj program z punktu 1 tak, aby badał czy liczba `a` jest podzielna przez `b`.
3. Napisz program drukujący na ekranie prostokąt z literek `X`. Wysokość i szerokość prostokąta wczytujemy z klawiatury.
4. Napisz program wyświetlający tabliczkę mnożenia.
5. Napisz mini-grę farmerską symulującą zbiór marchewek.
 - a. Zadeklaruj zmienną `nick` typu `string`.
 - b. Zadeklaruj zmienną `zloto` typu `int`, nadaj jej wartość początkową 100.
 - c. Zadeklaruj zmienną `marchewki` typu `int`, nadaj jej wartość początkowo 0.
 - d. Poproś użytkownika o podanie nicku bohatera `a` a następnie zapisz ją pod zmienną `nick`.
 - e. Wyświetl na konsoli `nick`, aktualną ilość złota i marchewek.
 - f. (tu nie trzeba nic robić, tylko wyjaśnienie) w dalszej części programu będziemy ustawiać różne akcje w zależności od podanego klawisza. Użyjemy kolejnych klawiszy w środkowym rzędzie od `ASDF...` Gra się ma kończyć kiedy ilość złota lub marchewek będzie ujemna lub gdy ilość złota będzie większa niż 500.
 - g. Zadeklaruj zmienną `klawisz` typu `string`.
 - h. Dodaj instrukcję `while`. W warunku ustaw tak jak podano w punkcie `f` (czyli złoto ma być nieujemne, ale mniejsze niż 500; marchewki muszą być nieujemne). We wnętrzu wyświetl na konsoli informację proszącą użytkownika o podanie klawisza (wybór należy zatwierdzić `enterem`). Zapisz to co wprowadzono jako `klawisz`.
 - i. Dodaj we wnętrzu `while` instrukcję `if...else` która w zależności od wprowadzonego klawisza wykona jakieś operacje na złocie i marchewkach. W warunku `else` dodaj informację o błędnym klawiszu.
 - j. Po instrukcji `if...else` ale jeszcze we wnętrzu `while` wyświetl informację o aktualnym saldzie złota i marchewek.
 - k. Rozbuduj `if else` na kolejny przypadek dla wszystkich literowych klawiszy ze środkowego rzędu.