

Saluto

Scrivi il programma `Saluto` che chiede all'utente di inserire il proprio nome e in seguito stampa a terminale: `Buongiorno <nome>, benvenuto!`.

Inserisci il tuo nome per continuare: Luca

Buongiorno Luca, benvenuto!

Scegli numero

Scrivi il programma `ScegliNumero` che chiede all'utente di inserire un numero. Se il valore immesso è compreso tra i due interi passati come argomenti da linea di comando, il programma stampa **Bravo!** e termina. Altrimenti ripete la richiesta.

Ad esempio:

```
$ java ScegliNumero 5 1
```

```
Inserisci un numero: 15  
Numero non valido, riprova!
```

```
Inserisci un numero: 6  
Numero non valido, riprova!
```

```
Inserisci un numero: 3  
Bravo!
```

Asciigator

Scrivere la classe **Asciigator** che chiede all'utente di digitare un stringa di testo e poi stampa ogni carattere contenuto nella stringa introdotta e il relativo codice Unicode (in decimale e in esadecimale).

Ad esempio per ABCDEF1234567890 il programma produce l'output seguente:

Introdurre un testo:

ABCDEF1234567890

char:	'A'	'B'	'C'	'D'	'E'	'F'	'1'	'2'	'3'	'4'	'5'	'6'	'7'	'8'	'9'	'0'
dec:	65	66	67	68	69	70	49	50	51	52	53	54	55	56	57	48
hex:	41	42	43	44	45	46	31	32	33	34	35	36	37	38	39	30

Mentre per Hello world!:

Introdurre un testo:

Hello world!

char:	'H'	'e'	'l'	'l'	'o'	' '	'w'	'o'	'r'	'l'	'd'	'!'
dec:	72	101	108	108	111	32	119	111	114	108	100	33
hex:	48	65	6c	6c	6f	20	77	6f	72	6c	64	21