

1. Να διαβαστεί η μεταβλητή `x1` με εισαγωγή από το πληκτρολόγιο
2. Να δημιουργηθεί ο έλεγχος εάν η μεταβλητή `x1` είναι μεγαλύτερη του 5
3. Να επιστραφεί μήνυμα στο χρήστη (κονσόλα) που να λέει, `eisagate arithmo megalytero tou 5`
4. Να δημιουργήσετε μία δομή επανάληψης `WHILE` η οποία θα λειτουργεί όταν η μεταβλητή `numCheck` είναι μικρότερη του 12
5. Να δημιουργήσετε μία δομή επανάληψης `FOR` θα ξεκινά από το 20 και θα πηγαίνει μέχρι το 0 με βήμα 2 αριθμών.
6. Να δημιουργήσετε την Κλάση `MyClass1` η οποία θα έχει δύο μεθόδους, τις `method1` και `method2` και θα είναι προσβάσιμη από παντού
7. Να προσθέσετε τον κατασκευαστή/constructor της `MyClass1` ο οποίος θα ορίζει δύο μεταβλητές, οι οποίες θα είναι προσβάσιμες `MONO` μέσα απο την κλάση
8. Να οριστούν:
 - * Η προσβασιμότητα των μεθόδων `method1` και `method2`, έτσι ώστε η πρώτη να είναι προσβάσιμη μόνο μέσα απο την κλάση και η δεύτερη να είναι προσβάσιμη από παντού
 - * Οι παράμετροι των μεθόδων `method1` και `method2`, έτσι ώστε η πρώτη να δέχεται δύο μεταβλητές (`var1` και `var2`) οι οποίες έχουν τύπο αριθμού και τύπο αλφαριθμητικού.
9. Να οριστούν:
 - * Ο τύπος επιστροφής των μεθόδων `method1` και `method2` έτσι ώστε η `method1` να επιστρέφει αριθμό και η `method2` να μην επιστρέφει κάτι.
 - * Να γραφεί και η εντολή επιστροφής για την `method1` η οποία θα επιστρέφει τη μεταβλητή `res1`.
 - * Να γίνει η κλήση της `method1` με παράμετρο `param1` και το αποτέλεσμα να αποθηκευτεί στη μεταβλητή `result`.
10. Να οριστούν:
 - * Η κλάση `MyClass2` η οποία θα κληρονομεί τα χαρακτηριστικά της `MyClass1` και θα έχει τη μέθοδο με όνομα `method3`, προσβάσιμη από παντού, χωρίς να έχει παραμέτρους, η οποία θα καλεί τη μέθοδο `method2` από την κλάση γονέα
11. Να δημιουργηθεί η `main` μέθοδος του προγράμματος, εντός της οποίας θα οριστεί ένα αντικείμενο της κλάσης `MyClass2` με το οποίο θα καλέσετε τη μέθοδο `method3` που διαθέτει