

GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO - UNIVERSIDADE ESTADUAL DE
LONDRINA
LABORATÓRIO DE PROGRAMAÇÃO – PROF. BRUNO B. ZARPELÃO
LISTA DE EXERCÍCIOS – ASPECTOS BÁSICOS DE JAVA

1. Faça um programa que imprima na tela o seu nome 100 vezes. O seu nome deve ser passado como parâmetro para o programa.
2. Faça um programa que imprima na tela o seu nome n vezes. O seu nome deve ser passado como parâmetro para o programa, juntamente com o valor de n .
3. Faça um programa que imprima na tela o seu nome n vezes. Tanto o seu nome como o valor de n devem ser lidos do teclado.
4. Faça um programa que percorra todos os números de 1 até 100. Para os números ímpares, deve ser impresso um "*", e para os números pares, devem ser impressos dois "**".
5. Faça um programa que percorra todos os números de 1 até 100. Para os números múltiplos de 4, imprima a palavra "PI", e para os outros, imprima o próprio número.
6. Crie um programa que imprima na tela um triângulo de "*". O número de níveis do triângulo deverá ser lido do teclado. Veja um exemplo de triângulo com 5 níveis abaixo:

```
*  
**  
***  
****  
*****
```

7. Crie um programa que imprima na tela vários triângulos de "*". O número de níveis do triângulo e a quantidade de triângulos deverão ser lidos do teclado. Veja um exemplo abaixo com dois triângulos de três níveis cada:

```
*  
**  
***  
*  
**  
***
```

8. Crie um programa que receba como entrada um valor inteiro n e responda na saída o valor da n -ésima posição da cadeia de Fibonacci.
9. Construa uma calculadora de IMC (Índice de Massa Corporal). A fórmula do IMC é apresentada abaixo:

$$IMC = \frac{\textit{peso em kg}}{\textit{altura em metros}^2}$$