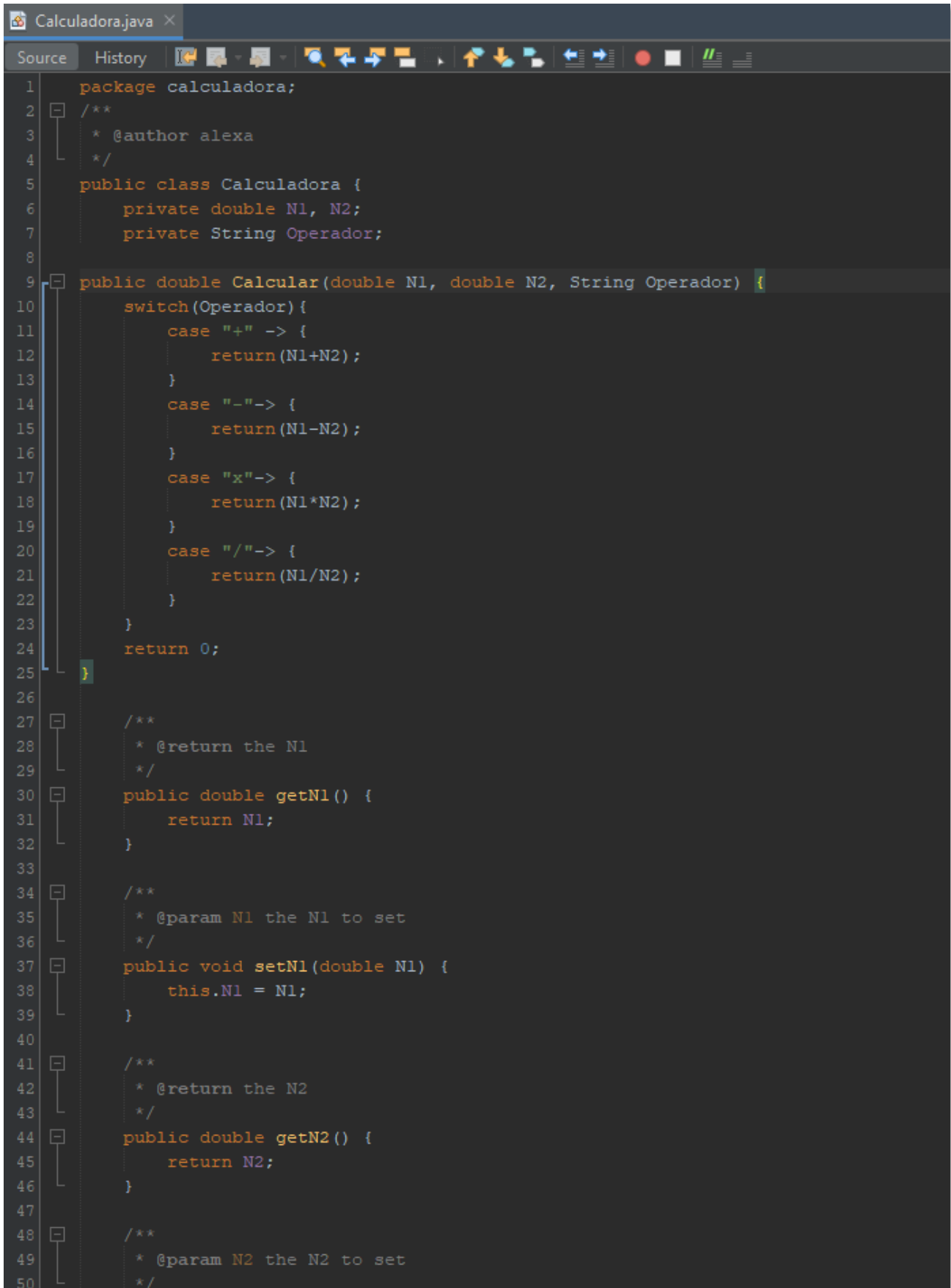


Trabalhos



```
1 package calculadora;
2 /**
3  * @author alexa
4  */
5 public class Calculadora {
6     private double N1, N2;
7     private String Operator;
8
9     public double Calcula(double N1, double N2, String Operator) {
10         switch(Operator) {
11             case "+" -> {
12                 return(N1+N2);
13             }
14             case "-" -> {
15                 return(N1-N2);
16             }
17             case "x" -> {
18                 return(N1*N2);
19             }
20             case "/" -> {
21                 return(N1/N2);
22             }
23         }
24         return 0;
25     }
26
27     /**
28      * @return the N1
29      */
30     public double getN1() {
31         return N1;
32     }
33
34     /**
35      * @param N1 the N1 to set
36      */
37     public void setN1(double N1) {
38         this.N1 = N1;
39     }
40
41     /**
42      * @return the N2
43      */
44     public double getN2() {
45         return N2;
46     }
47
48     /**
49      * @param N2 the N2 to set
50      */
```

Exemplo de um código em Java - Calculadora

```

DadosMovimentos.java
package contabancaria_prof;

import java.util.ArrayList;

/**
 * @author alexa
 */
public class DadosMovimentos {
    public ArrayList<MovimentoBancario> ArrayMovimentos = new ArrayList();

    // inserir o movimento
    public void AdicionarMovimento(MovimentoBancario Mov) {
        this.ArrayMovimentos.add(Mov);
    }

    // listar os movimentos
    public String ListarMovimentos() {
        String Lista = "";
        for(int i=0; i<ArrayMovimentos.size(); i++){
            MovimentoBancario Mov=ArrayMovimentos.get(i);
            Lista+="\nNº Mov."+Mov.getNumeroMovimento()+" | Data: "+
                Mov.getDataMovimento()+" | Tipo: "+Mov.getTipoMovimento()
                + " | Valor: "+Mov.getValorMovimento();
        }
        return(Lista);
    }

    // eliminar o movimento
    public void EliminarMovimento(int NumMov) {
        for(int i=0; i<ArrayMovimentos.size(); i++){
            MovimentoBancario Mov=ArrayMovimentos.get(i);
            if (Mov.getNumeroMovimento()==NumMov) {
                ArrayMovimentos.remove(i);
                break;
            }
        }
    }
}

MovimentoBancario.java
package contabancaria_prof;

/**
 * @author alexa
 */
public class MovimentoBancario {
    private int NumeroMovimento;
    private String DataMovimento, TipoMovimento;
    private float ValorMovimento;

    /**
     * @return the NumeroMovimento
     */
    public int getNumeroMovimento() {
        return NumeroMovimento;
    }

    /**
     * @param NumeroMovimento the NumeroMovimento to set
     */
    public void setNumeroMovimento(int NumeroMovimento) {
        this.NumeroMovimento = NumeroMovimento;
    }

    /**
     * @return the DataMovimento
     */
    public String getDataMovimento() {
        return DataMovimento;
    }

    /**
     * @param DataMovimento the DataMovimento to set
     */
    public void setDataMovimento(String DataMovimento) {
        this.DataMovimento = DataMovimento;
    }

    /**
     * @return the TipoMovimento
     */
    public String getTipoMovimento() {
        return TipoMovimento;
    }

    /**
     * @param TipoMovimento the TipoMovimento to set
     */
}

```

```

TestarMovimentos.java
int Opcao = JOptionPane.showOptionDialog(null,
    "Selecione a sua opção",
    "Movimentos bancários",
    JOptionPane.YES_NO_CANCEL_OPTION,
    JOptionPane.PLAIN_MESSAGE, null, Menu, null);

switch(Opcao){
    case 0 -> {
        String DescontoMovimento="";
        String Data=JOptionPane.showInputDialog(null, "Digite a data do movimento");
        int TipoMov=JOptionPane.showOptionDialog(null,
            "Selecione o tipo de movimento",
            "Movimentos bancários",
            JOptionPane.YES_NO_CANCEL_OPTION,
            JOptionPane.PLAIN_MESSAGE, null, TipoMovimento, null);

        switch (TipoMov){
            case 0 -> {
                DescontoMovimento="Levantamento";
            }
            case 1 -> {
                DescontoMovimento="Depósito";
            }
        }

        float ValorMovimento=Float.parseFloat(JOptionPane.showInputDialog(null,
            "Digite o valor do movimento"));
        MovimentoBancario Mov=new MovimentoBancario();
        int NumMovimento=Dm.ArrayMovimentos.size()+1;
        Mov.setNumeroMovimento(NumMovimento); Mov.setDataMovimento(Data);
        Mov.setTipoMovimento(DescontoMovimento); Mov.setValorMovimento(ValorMovimento);
        Dm.AdicionarMovimento(Mov);
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Registro foi inserido.");
    }

    case 1 -> {
        int NMov=Integer.parseInt(JOptionPane.showInputDialog(null,
            "Digite o nº de movimento a eliminar"));
        Dm.EliminarMovimento(NMov);
        JOptionPane.showMessageDialog(null, "Registro foi eliminado.");
    }

    case 2 -> {
        JOptionPane.showMessageDialog(null,
            Dm.ListarMovimentos());
    }
}

JOptionPane.showConfirmDialog(null, "Continuar?",
    "Movimentos bancários",

```

Exemplo de um código em Java – Conta Bancária

```
ector Run Debug Profile Team Tools Window Help PedraPapelTesoura - Apache NetB
ault config> 261,8/442,0MB
DadosMovimentos.java x PedraPapelTesoura.java x
Source History
7 /**
8  * @author alexa
9  */
10 public class PedraPapelTesoura {
11
12     public static void main(String[] args) {
13         // variavel para guardar o nome do vencedor
14         String Resultado="";
15
16         // criar array para o nome dos objectos
17         ArrayList Objectos = new ArrayList();
18         Objectos.add("Pedra");
19         Objectos.add("Papel");
20         Objectos.add("Tesoura");
21
22         // variavel para o nome do jogador
23         String NomeJogador = JOptionPane.showInputDialog(null,
24             "Qual o seu nome?");
25
26         // criar variáveis contador
27         int PC=0, Jogador=0;
28
29         do{
30             // gerar o número do computador
31             Random Aleatorio = new Random();
32             int EscolhaComputador = Aleatorio.nextInt(3);
33
34             // Escolha do jogador
35             // Object[] - Array de objectos para apresentar na Message Dialog
36             Object[] Opcoes = {"Pedra","Papel","Tesoura"};
37             int EscolhaJogador=JOptionPane.showOptionDialog(null,
38                 "Selecione o seu objeto "+NomeJogador,
39                 "Escolha do Jogador",
40                 JOptionPane.YES_NO_CANCEL_OPTION,
41                 JOptionPane.PLAIN_MESSAGE,
42                 null, Opcoes, null);
43
44             // ver quem ganhou
45             if (EscolhaComputador == EscolhaJogador){
46                 Resultado="O jogo está empatado!!!";
47             }
48             else if ((EscolhaJogador==1) && (EscolhaComputador==0) ||
49                 (EscolhaJogador==2) && (EscolhaComputador==1) ||
50                 (EscolhaJogador==0) && (EscolhaComputador==2)){
51
52                 Resultado="O "+NomeJogador+" ganhou!!!";
53                 Jogador++;
54             }
55             else{
56                 Resultado="Ganhou o computador!!!";
```

Exemplo de um código em Java – Jogo Pedra, Papel, Tesoura