

Lista de Atividades 0

Os exercícios abaixo deverão ser feitos em Java, utilizando a IDE BlueJ.

1. Faça um método estático na classe `Principal` que calcule o número de *fibonacci*, dado um valor recebido por parâmetro. Lembre-se que $fib(0) = 0$, $fib(1) = 1$ e todo outro $fib(x) = fib(x - 1) + fib(x - 2)$.
2. Faça um método estático na classe `Principal` que receba, como parâmetro, um vetor de números inteiros e retorne o somatório de seus valores.
3. Faça um método estático na classe `Principal` que receba uma palavra por parâmetro, verifique se ela é um palíndromo¹ e retorne se é ou não.
4. Faça um método estático na classe `Principal` que receba um conjunto de palavras em um arranjo (vetor) e escreva na tela apenas as palavras que são palíndromos.
5. Faça um método estático na classe `Principal` que escreva na tela todos os números pares de 1 a 10000 que são palíndromos.

¹Um palíndromo é uma palavra, frase ou qualquer outra sequência de unidades que tenha a propriedade de poder ser lida tanto da direita para a esquerda como da esquerda para a direita.