

Programação Orientada a Objetos

Atividade 3 - Prof. Dr. Aparecido V. de Freitas



1. Dado o código, escrito na Linguagem Java:

```
package fatec;
public class Atividade_3_01 {

    public static void main( String[] args ) {

        int x = 10/3;

        System.out.println( func(x) ) ;

    }

    public static String func(int x) {
        if (x % 2 == 0)
            return ("Fatec");
        else
            return ("games");
    }
}
```

Será impresso na console:

2. Dado o código, escrito na Linguagem Java:

```
package fatec;
public class Atividade_3_02 {

    public static void main( String[] args ) {

        int x = 10;
        int y = 9;
        x = x / y;
        y = y / x;

        System.out.println( func(x,y) + func(y,x) );

    }

    public static String func(int a, int b) {

        if ( ( a != b ) | ( a > 2 ) )
            return ( "AB" + "X" );
        else return ( "RR" );

    }

}
```

Será impresso na console:

3. Dado o código, escrito na Linguagem Java:

```
package fatec;

public class Atividade_3_03 {

    public static void main( String[] args ) {

        int a = 10 % 3;
        int b = a | a;

        System.out.println( func1(a) );
        System.out.println( func2(a,b) );

    }

    public static String func1(int x) {
        if (x == 3)
            return ("Fatec" );
        else return ("games");
    }

    public static String func2(int x, int y) {

        if (x > y)
            return ("jogos" );
        else return ("Jogos Digitais");
    }

}
```

Será impresso na console:

4. Dado o código, escrito na Linguagem Java:

```
package fatec;
public class Atividade_3_04 {

    public static void main( String[] args ) {

        char m = 'a';
        char n = 'x';

        func1(m) ;
        func2(n) ;

    }

    public static void func1(char x) {
        if (x == 'a') {
            System.out.println ("Fatec" );
            if (x == 'b')
                System.out.println("Jogos Digitais");
        }
    }

    public static void func2(char y) {
        if (y != 'a')
            System.out.println ("jogos" );
        else {
            if (y == 'x')
                System.out.println("FATEC");
        }
    }

}
```

Será impresso na console:

5. Dado o código, escrito na Linguagem Java:

```
package fatec;
public class Atividade_3_05 {

    public static void main( String[] args  ) {

        int x = 0x10;
        int y = 0x20;

        System.out.println ( func1(x,y) );
    }

    public static int    func1(int a , int b) {

        int var1 = 10;
        int var2 = 0x10;
        return (var1 + var2 + a + b);
    }

}
```

Será impresso na console:

6. Dado o código, escrito na Linguagem Java:

```
package fatec;
public class Atividade_3_06 {

    public static void main( String[] args  ) {

        int x = 0xA;
        int y = 0xB;

        System.out.println ( func1(x,y) + func2(x,y) ) ;

    }

    public static int    func1(int a, int b) {

        return (a + b + 0xE);

    }

    public static int    func2(int a , int b) {

        return (a + b - 0xA);

    }

}
```

Será impresso na console:

7. Dado o código, escrito na Linguagem Java:

```
package fatec;
public class Atividade_3_07 {

    public static void main( String[] args ) {

        int x = 0x0A;

        System.out.println ( func1(x) + func2(x) ) ;
    }

    public static int    func1(int a ) {

        int var1 = 0xF;
        short var2 = 12;
        return (var1 + var2 - a);
    }

    public static int    func2(int b) {

        int var1 = 0xA;
        short var2 = 5;
        return (var1 + var2 - b);
    }

}
```

Será impresso na console:

8. Dado o código, escrito na Linguagem Java:

```
package fatec;
public class Atividade_3_08 {

    public static void main( String[] args  ) {

        int x = 0;
        int y = 0;

        System.out.println ( func1(x) * func2(y) );
    }

    public static long  func1(int a) {

        long var1 = 15L ;
        short var2 = 12;
        return (var1 - var2 + a);
    }

    public static long  func2(int b) {

        long  var1 = 10L;
        short var2 = 6;
        return (var1 - var2 + b);
    }

}
```

Será impresso na console:

9. Dado o código, escrito na Linguagem Java:

```
package fatec;
public class Atividade_3_09 {

    public static void main( String[] args ) {
        int a =0;

        System.out.println ( func1(a) - func2(a) ) ;
    }

    public static float    func1(int x) {

        float var1 = 15.0F ;
        short var2 = 12;
        return (var1 + var2 + x);
    }

    public static double   func2(int y) {

        double var1 = 10.0;
        short var2 = 6;
        return (var1 + var2 + y);
    }

}
```

Será impresso na console:

10. Dado o código, escrito na Linguagem Java:

```
package fatec;
public class Atividade_3_10 {

    public static void main( String[] args  ) {

        int a = 0x00;
        int b = 0x0A;

        System.out.println ( func1(b) + func2(a) ) ;
    }

    public static double  func1(int x) {

        int var1 = 0xF;
        short var2 = 5;
        return (var2 + var1 + x);
    }

    public static double  func2(int y) {

        double var1 = 10.0;
        short var2 = 0xF;
        return (var1 + var2 + y);
    }

}
```

Será impresso na console:

11. Dado o código, escrito na Linguagem Java:

```
package fatec;
public class Atividade_3_11 {

    public static void main( String[] args ) {

        int x = 2;
        int y = 3;

        System.out.println ( func1(x) + func2(x,y) );
    }

    public static double    func1(int x) {

        byte var1 = 0x5;
        short var2 = 0x11;
        return (var2 - var1 + x);
    }

    public static double    func2(int x, int y) {

        double var1 = 20.0;
        byte var2 = 0xF;
        return (var1 + var2 + x + y );
    }

}
```

Será impresso na console:

12. Dado o código, escrito na Linguagem Java:

```
package fatec;
public class Atividade_3_12 {

    public static void main( String[] args ) {

        int x = 2;
        int y = 3;

        System.out.println ( func1(x) - func2(x,y) );
    }

    public static double func1(int x) {

        byte var1 = 0x5;
        short var2 = 0X11;
        return (var2 - var1 + x);
    }

    public static double func2(int x, int y) {

        double var1 = 20.0;
        byte var2 = 0xF;
        return (var1 + var2 + x + y );
    }

}
```

Será impresso na console:

13. Dado o código, escrito na Linguagem Java:

```
package fatec;
public class Atividade_3_13 {

    public static void main( String[] args  ) {

        int x = (int)5.9 / (int)3.1;

        int y = (int)4.3 + (int)2.8;

        System.out.println ( func1(x,y) ) ;
    }

    public static double  func1(int a, int b) {

        double var1 = 3.0;
        short var2 = 3;
        return (var2 / var1 + a + b);
    }

}
```

Será impresso na console:

14. Dado o código, escrito na Linguagem Java:

```
package fatec;
public class Atividade_3_14 {

    public static void main( String[] args  ) {

        int var1 = 10;
        long var2 = 5L;

        System.out.println ( func1(var1,var2) ) ;
    }

    public static double  func1(int a, long b) {

        short x = 3;
        short y = 7;
        short w = 0;
        w = (short) (x+y + a + b);
        return (w);
    }

}
```

Será impresso na console:

15. Dado o código, escrito na Linguagem Java:

```
package fatec;
public class Atividade_3_15 {

    public static void main( String[] args ) {

        int    A = 0xA;
        int    B = 0xB;

        System.out.println( ( A | B ) | func(A,B) ) ;

    }

    public static int func(int a, int b) {

        return (a & b);

    }

}
```

Será impresso na console:

16. Dado o código, escrito na Linguagem Java:

```
package fatec;
public class Atividade_3_16 {

    public static void main( String[] args  ) {

        int    A = 0X0FF;
        int    B = 0X0FA;

        System.out.println( ( A & B) & A )  ;

    }

}
```

Será impresso na console:

17. Dado o código, escrito na Linguagem Java:

```
package fatec;
public class Atividade_3_17 {

    public static void main( String[] args ) {

        int    A = 0xAB;
        int    B = 0xFB;

        System.out.println( ( A & B ) | ( ~A & A ) ) ;

    }

}
```

Será impresso na console:

18. Dado o código, escrito na Linguagem Java:

```
package fatec;
public class Atividade_3_18 {

    public static void main( String[] args  ) {

        int    A = 0xAA;
        int    B = 0xBB;

        System.out.println( ( A & B ) | ( ~B & B ) ) ;

    }

}
```

Será impresso na console:

19. Dado o código, escrito na Linguagem Java:

```
package fatec;
public class Atividade_3_19 {

    public static void main( String[] args ) {

        int    A = 0x000F;
        int    B = 0X000F;
        int    C = 0xFFFF;

        System.out.println( ( A & C ) | ( ~B & B ) ) ;

    }

}
```

Será impresso na console:

20. Dado o código, escrito na Linguagem Java:

```
package fatec;
public class Atividade_3_20 {

    public static void main( String[] args ) {

        int    A = 0xFF10;
        int    B = 0x00FF;
        int    C = 0x0110;

        System.out.println( ( B & C ) & ( ~A | B ) ) ;

    }

}
```

Será impresso na console: