

## Ficha de Trabalho N.º3

**Objetivos:** Introdução ao JAVA: tipos, atribuição / leitura, operadores; estruturas de decisão condicional, de repetição e de repetição condicional em JAVA: if; switch; for; while.

- 1 - Escreva uma instrução de atribuição em JAVA para cada uma das seguintes ações:
  - a) A variável *i* é incrementada uma unidade.
  - b) A variável lógica L é verdadeira se e só se L1 e L2 forem ambas falsas.
  - c) A variável lógica P é verdadeira se e só se a variável inteira n for par.
  - d) A variável lógica M é verdadeira se e só se n1 for múltiplo de n2.
  - e) A variável lógica maior é verdadeira se e só se a variável x for maior que a variável y.
- 2 - Escreva dois programas um onde utilize a classe Sanner e outro onde utilize a classe Teclado para a leitura de atributos a partir do teclado.
- 3 - Consultando a tabela dos tipos de dados primitivos apresentados na aula, escreva um programa que escreva no monitor o que for lido do teclado. Experimente a instrução de leitura com vários tipos de dados: *byte* (inteiro de 8 bits, sem sinal), *int* (inteiro de 32 bits, com sinal), *double* (número real de 64 bits), *decimal* (capaz de representar números muito grandes, sem perder precisão) e *boolean* (booleano).
- 4 - Desenvolva um programa que determine as raízes de uma função do tipo:  $ax^2+bx+c=0$ .
- 5 - Desenvolva um programa que mostre todas as raízes quadradas dos números pares entre 100 e 1000. Para tal utilize pelo menos 3 estruturas de repetição diferente.