

Lista 2 - Conhecendo ainda mais o JAVA

Prazo de entrega: 03/05/2024 até 23:59 (Sexta)

Instruções de entrega: Você deve ter um repositório em seu github para a disciplina de POO chamado **Programacao-Orientado-Objetos**.

Crie uma pasta dentro dele chamada Listas e dentro dela crie uma pasta chamada Lista1.

Para cada exercício da lista deve ser criado um projeto java.

Ao terminar a lista, suba seus exercícios no github e envie o link no formulário abaixo.

Link para o formulário de envio: <https://forms.gle/wUmWU1SfXJuUf5CC7>

MONITORIAS: Serão realizados quatro dias de monitorias para auxiliar com a resolução dos exercícios. As datas e horários das monitorias são:

Dia	Horários		
Segunda-Feira	19h até 21h		
Terça-Feira	19h até 21h	-	-
Quarta-Feira	09h até 11h	19h até 21h	-
Quinta-Feira	19h até 21h	-	-
Sexta-Feira	09h até 11h	19h até 21h	22h até 23:59

OBS: Se você não conseguir participar das monitorias nos dias e horários propostos, você pode solicitar uma monitoria em uma data e horário diferente, desde que seja comunicado com pelo menos um dia de antecedência 😊

Exercício



Vamos desenvolver um quiz!

Seu programa deve ter as seguintes variáveis globais:

- A** - Uma variável que armazena a quantidade de perguntas (3);
- B** - Um vetor para armazenar às RESPOSTAS do usuário;
- C** - Um vetor para armazenar o GABARITO;
- D** - Um Scanner para receber informações do teclado.

Seu programa deve ter as seguintes funções:

- 1** - Uma função que receba um nome e formate ele, sendo que a inicial do nome deve estar em maiúsculo e o restante em minúsculo.
- 2** - Uma função que pergunte o nome da pessoa e retorne este nome formatado pela função 1.
- 3** - Uma função para começar o quiz que envie uma saudação para a pessoa que irá responder o quiz (apresente o nome formatado da pessoa na mensagem) e explique do que se trata o quiz e explique as regras. O Quiz deve começar somente quando o usuário apertar 'Enter'.
- 4** - Tenha uma função para cada pergunta, estas funções fazer o seguinte:
 - 4.1** - Enviar a pergunta e as alternativas.
 - 4.2** - Validar a resposta com a função 5.
 - 4.3** - Deve repetir as etapas 4.1 e 4.2 até a função 5 retornar true;

4.4 - Armazenar a resposta do usuário no vetor B.

4.5 - Armazenar a alternativa correta no vetor C.

5 - Uma função que receba por parâmetro a resposta do usuário.

Se a resposta for vazia ou somente espaços em brancos, informe o usuário que ele deve digitar algum valor e retorne false.

Se não for, retorne true.

6 - Uma função que mostre o resultado do quiz pro usuário.

A mensagem deve ser diferente dependendo do número de acertos do usuário que realizou o quiz.

7 - Uma função que agradeça o usuário por ter participado (Apresente o nome formatado do usuário na mensagem).

MAIN - A main deve chamar a função 2 para receber o nome formatado do usuário e armazenar em uma variável. Depois deve chamar a função 3 para começar o quiz. Logo após chame às funções com as perguntas. Depois de fazer as perguntas, chame a função 6 para mostrar o resultado do quiz e no final, chame a função 7 para encerrar o programa.

OBS: Use String.format() em conjunto com TEXT BLOCK para montar às mensagens.

Se precisar relembrar às funções do tipo String acesse:

<https://programandoseufuturo.eadplataforma.app/lesson/detail/7/83>