

Lista Linguagem JAVA

```
// 1º Jogo da Jokenpô

import java.util.*;

public class Ex01_Jokenpo {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner ler = new Scanner (System.in);

        int magico, numero1;
        char sn = 's', sn2 = 'n';

        Random aleRandom = new Random();
        magico = aleRandom.nextInt(3);

        // System.out.println(magico);

        System.out.printf("\nJokenpô ");

        while (sn == 's' || sn == 'S') {
            System.out.printf("\nHora de Jogar!! ");

            System.out.printf("\nRegras do Jogo \n0 será o pedra,
1 para o papel e o 2 a tesoura! ");

            System.out.printf("\nEssa jogo será contra a máquina,
Digite os numeros <0/1/2>: ");
            numero1 = ler.nextInt();

            if (numero1 == magico)
                System.out.println("\nEmotou Ambos jogaram o
mesmo número ");

            else if (numero1 != 1 && numero1 != 0 && numero1 !=
2)
                System.out.println("\nOpção invalida somente <0/1/2>
");

            else if ((numero1 == 0 && magico == 2) || (numero1
== 1 && magico == 0 ) || (numero1 == 2 && magico == 1))
```

```

        System.out.println("\nVocê ganhou da maquina " +
magico);

        else

            System.out.println("\nComputadores vnceu: " +
magico);

        System.out.println("\nVocê quer jogar novamente?
Digite <S/s> para continuar \nou aperte qualquer outra teclapara
sair ");

        sn = ler.next().charAt(0);

        if (sn != 's' && sn!= 'S') {
            System.out.println("\nObrigado por jogar, Volte
sempre! ");
        }
    }
}
}
}

```

The screenshot shows the Visual Studio Code interface with the file 'Ex01_Jokenpo.java' open. The code is a Java program for a Rock-Paper-Scissors game. The terminal output shows the program running and interacting with the user.

```

Ex01_Jokenpo.java
1 // 1º Jogo da Jokenpo
2
3 import java.util.*;
4
5 public class Ex01_Jokenpo {
6     public static void main(String[] args) {
7         Scanner ler = new Scanner(System.in);
8
9         int magico, numero1;
10        char sn = 's', sn2 = 'n';
11
12        Jokenpo
13        Hora de jogar!
14        Regras do Jogo
15        0 será o pedra, 1 para o papel e o 2 a tesoura!
16        Essa jogo será contra a máquina, Digite os numeros <0/1/2>: 1
17
18        Lutararam Ambos jogaram o mesmo número 1
19
20        Você quer jogar novamente? Digite <S/s> para continuar
21        ou aperte qualquer outra tecla para sair
22        s
23
24        Hora de jogar!
25        Regras do Jogo
26        0 será o pedra, 1 para o papel e o 2 a tesoura!
27        Essa jogo será contra a máquina, Digite os numeros <0/1/2>: 2
28
29        Você ganhou da maquina maquina jogou 1
30
31        Você quer jogar novamente? Digite <S/s> para continuar
32        ou aperte qualquer outra tecla para sair
33        n
34
35        Obrigado por jogar, Volte sempre!
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

```

```
// 2º Jogo Da Armadinha

import java.util.*;

public class Ex02_Armadinha {
    public static void main(String[] args) {
        Scanner ler = new Scanner (System.in);

        int magico, numero1, numero2, tent = 0;

        Random aleRandom = new Random();
        magico = aleRandom.nextInt(3);

        System.out.println("Descubra um numero de 1 a 100
digitando dois numeros até chegar no numero correto "+ magico);
        numero1 = ler.nextInt(); // Essa parte está errado
(Tente arrumar)
        numero2 = ler.nextInt(); // Essa parte está errado
(Tente arrumar)

        while ((numero1 != magico ) || (numero2 != magico))
        {
            System.out.println("Digite o Primeiro numero: ");
            numero1 = ler.nextInt();

            tent++;

            System.out.println("Digite o Segundo numero: ");
            numero2 = ler.nextInt();

            if (numero1 == magico && numero2 == magico)
                System.out.println("\nACERTOU!!!\nVocê levou " +
tent + " tentativas para acertar");

            else if ((numero1 <= magico && numero2 >=
magico) || (numero1 >= magico && numero2 <= magico))
                System.out.println("\nSim está no primeiro ou no
segundo numero");

            else System.out.println("\nNão está entre esse
numero, tente novamente\n");
        }
    }
}
```



```
System.out.printf("\nDigite o número: ");
n1 = ler.nextInt();

tent++;

teste = n1 - magico;
teste2 = magico - n1;

if (n1 == magico)
    System.out.printf("Acertou na sua tentativa de
numero " + tent );

else if ((teste >= 64) || (teste2 >=64))
    System.out.printf("*");

else if ((teste >= 32) || (teste2 >=32) )
    System.out.printf("**");

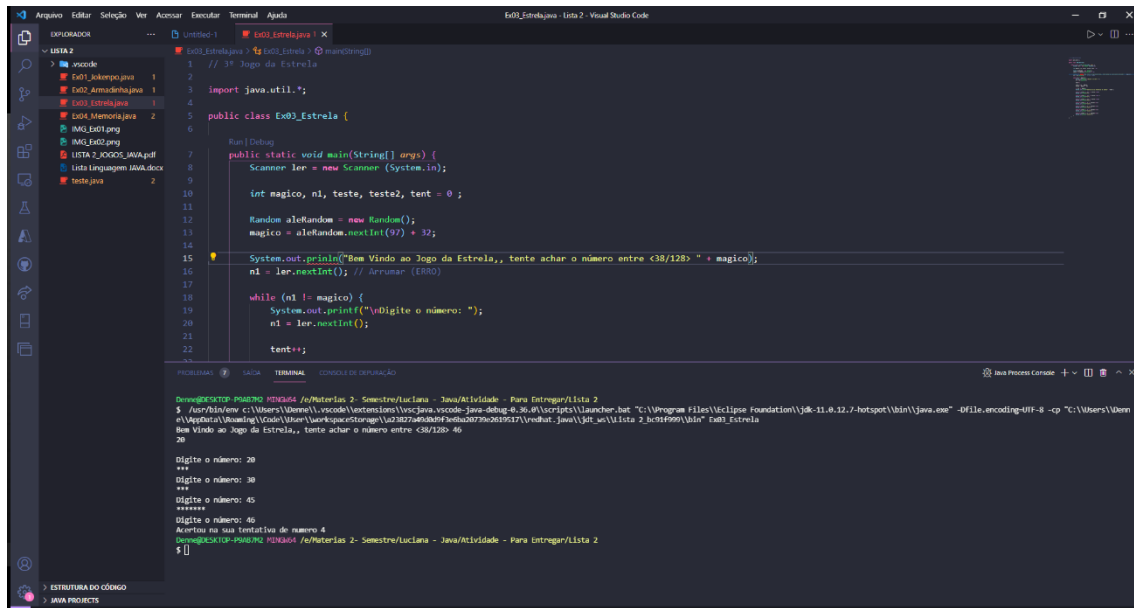
else if ((teste >= 16) || (teste2 >=16))
    System.out.printf("***");

else if ((teste >= 8) || (teste2 >=8))
    System.out.printf("****");

else if ((teste >= 4) || (teste2 >=4))
    System.out.printf("*****");

else if ((teste >= 2) || (teste2 >=2))
    System.out.printf("*****");

else if ((teste >= 1) || (teste2 >=1))
    System.out.printf("*****");
    }
}
```



```
// 4º Jogo da Memoria
```

```
import java.util.Scanner;
import java.util.Random;
import java.util.concurrent.TimeUnit; // sleep
class Ex04_Memorizando
{

    public static void limpatela()
    {
        char esc = 27;
        String clear = esc + "[2J]"; //codigo ansi para limpar a
tela
        System.out.print(clear);
    }

    public static void main(String[] args)
    {
        int x1,x2,x3,x4, n1, n2, n3, n4, tent=0, vidas=3,soma=0;
        Scanner leitura = new Scanner(System.in);
        Random gerador = new Random();

        while (vidas > 0)
        {
            soma = 0;
```

```

        x1 = gerador.nextInt(51); //resto de 0 até 50.
        x2 = gerador.nextInt(51); //resto de 0 até 50.
        x3 = gerador.nextInt(51); //resto de 0 até 50.
        x4 = gerador.nextInt(51); //resto de 0 até 50.

        limpatela();
        System.out.println ("MEMORIZANDO.....");
        System.out.println (x1 + " " + x2+ " " + x3 + " " +
x4);

        try{
            TimeUnit.SECONDS.sleep(6);
        }catch (InterruptedException e) {
System.out.println("Erro");}

        limpatela();
        System.out.println ("Agora é sua vez.....");
        System.out.print ("Digite o 1º número: "); n1 =
leitura.nextInt();
        System.out.print ("Digite o 2º número: "); n2 =
leitura.nextInt();
        System.out.print ("Digite o 3º número: "); n3 =
leitura.nextInt();
        System.out.print ("Digite o 4º número: "); n4 =
leitura.nextInt();

        if (x1==n1) soma++;
        if (x2==n2) soma++;
        if (x3==n3) soma++;
        if (x4==n4) soma++;

        if (soma ==4)
        {
            vidas = vidas + 2;
            System.out.println ("Parabéns! Vc acertou TODOS os
números");
            System.out.println ("Ganhou 2 vidas. Total= "
+vidas+ " vidas");
            try{
                TimeUnit.SECONDS.sleep(6);
            }catch (InterruptedException e) {
System.out.println("Erro");}

```

```

    }
    else if (soma==0)
    {
        vidas = 0;
        System.out.println ("Xiiii! Vc errou TODOS os
números");
        System.out.println ("GAME OVER");
    }
    else if (soma==3)
    {
        vidas++;
        System.out.println ("Oba!Vc acertou 3 números e
ganhou 1 vida");
        System.out.println ("Total= " +vidas+ "
vidas");

        try{
            TimeUnit.SECONDS.sleep(6);
        }catch (InterruptedException e) {
            System.out.println("Erro");
        }

    } // fim do while
} // fim do void main
} // fim da classe

```

