

## Análise e Desenvolvimento de Sistemas - ADS Linguagem de Programação - LP

### LISTA DE EXERCÍCIOS

Prof. Cristóvão Cunha

#### **Assunto: Desvio Condicional (IF...ELSE) e Estrutura de Escolha (SWITCH...CASE)**

*Esta lista contém 12 exercícios que devem ser entregues ao professor, resolvidos em linguagem de programação Java, dentro de uma pasta com o Seu Nome Completo, não sendo aceito o envio pela Internet. Dentro de cada exercício (arquivo fonte) deve haver um comentário com o Seu Nome Completo. Estes exercícios devem ser feitos em casa ou na monitoria.*

- 1) Escreva um programa em Java para ler um valor e escrever a mensagem **"É MAIOR QUE 10!"** se o valor lido for maior que 10, caso contrário escrever **"NÃO É MAIOR QUE 10!"**.
- 2) Escreva um programa em Java para ler um valor e escrever se é positivo ou negativo (considere o valor **zero como positivo**).
- 3) As maçãs custam R\$ 1,30 cada se forem compradas menos de uma dúzia, e R\$ 1,00 se forem compradas pelo menos 12. Escreva um programa em Java que leia o número de maçãs compradas, calcule e escreva o custo total da compra..
- 4) Escreva um programa em Java para ler as notas da primeira e segunda avaliações de um aluno. Calcular a média aritmética simples e escrever uma mensagem que diga se o aluno foi ou não aprovado (considerar que nota igual ou maior que 6 o aluno é aprovado). Escrever também a média calculada.
- 5) Escreva um programa em Java para ler o ano atual e o ano de nascimento de uma pessoa. Escrever uma mensagem que diga se ela poderá ou não votar este ano (*não é necessário considerar o mês em que a pessoa nasceu*).
- 6) Escreva um programa em Java para ler dois valores (*considere que não serão lidos valores iguais*) e escrever o maior deles.
- 7) Escreva um programa em Java para ler dois valores (*considere que não serão lidos valores iguais*) e escrevê-los em ordem crescente.
- 8) Escreva um programa em Java para ler a hora de início e a hora de fim de um jogo de Xadrez (*considere apenas horas inteiras, sem os minutos*) e calcule a duração do jogo em horas, sabendo-se que o tempo máximo de duração do jogo é de 24 horas e que o jogo pode iniciar em um dia e terminar no dia seguinte.
- 9) A jornada de trabalho semanal de um funcionário é de 40 horas. O funcionário que trabalhar mais de 40 horas receberá hora extra, cujo cálculo é o valor da hora regular com um acréscimo de 50%. Escreva um programa em Java que leia o número de horas trabalhadas em um mês, o salário por hora e escreva o salário total do funcionário, que deverá ser acrescido das horas extras, caso tenham sido trabalhadas (*considere que o mês possua 4 semanas exatas*).
- 10) Escreva um programa em Java para ler o salário fixo e o valor das vendas efetuadas pelo vendedor de uma empresa. Sabendo-se que ele recebe uma comissão de 3% sobre o total das

vendas até R\$ 1.500,00 mais 5% sobre o que ultrapassar este valor, calcular e escrever o seu salário total.

11) Desenvolva um programa em Java que receba dois valores numéricos e uma das opções que representam uma das operações aritméticas (ler em String e testar como char): '+', '-', '\*' e '/'. Calcule e mostre a operação efetuada e o seu resultado.

12) Desenvolva um programa em Java que receba o preço de um produto e seu código de origem e mostre o preço do produto junto de sua procedência, o valor calculado do frete e o valor final a ser pago pelo produto, conforme tabela a seguir:

<b>Código Origem</b>	<b>de</b>	<b>Região procedência</b>	<b>de</b>	<b>Frete</b>
1		Norte		10%
2, 5, 9		Sul		3%
3, 10 até 15		Leste		1,2%
7 ou 20		Oeste		7,3%
Qualquer outro		Importado		22,2%