



Lista : Fundamentos em Java

Professor: Fábio José Rodrigues Pinheiro

1. Leia os 03 ângulos e os 03 lados de um triângulo, e classifique-o como: retângulo, obtusângulo ou acutângulo; e equilátero, escaleno ou isósceles.
2. Faça um programa que receba o salário base de um funcionário, calcule e mostre o salário a receber, sabendo-se que o funcionário tem gratificação de 5% sobre o salário base e paga imposto de 7% sobre este salário.
3. Sabe-se que o quilowatt de energia custa um quinto do salário mínimo. Faça um programa que receba o valor do salário mínimo e a quantidade de quilowatts consumida por uma residência, calcule e mostre:
 - o valor de cada quilowatt;
 - o valor a ser pago por essa residência;
 - o valor a ser pago com 15% de desconto.
4. Faça um programa que receba o número de horas trabalhadas e o valor do salário mínimo, calcule e mostre o salário a receber seguindo estas regras:
 - a hora trabalhada vale a metade do salário mínimo;
 - o salário bruto equivale ao número de horas trabalhadas multiplicado pelo valor da hora trabalhada;
 - o imposto equivale a 3% do salário bruto;
 - o salário a receber equivale ao salário bruto menos o imposto.
5. Faça um programa que receba
 - O código do produto comprado;
 - A quantidade comprada do produto

Calcule e mostre:

- O preço unitário do produto comprado, seguindo a Tabela I;
 - O preço total da nota;
 - O valor do desconto, seguindo a Tabela II e aplicado sobre o preço total da nota;
 - O preço final da nota depois do desconto.
6. Faça uma calculadora de troco, baseado nas cédulas da nossa moeda.
 7. Em um campeonato de futebol existem cinco times e cada um possui 11 jogadores. Faça um programa que receba a idade, o peso e a altura de cada um dos jogadores, calcule e mostre:

Tabela I	
Código	Preço
1 a 10	R\$ 10,00
11 a 20	R\$ 15,00
21 a 30	R\$ 20,00
31 a 40	R\$ 40,00

Tabela II	
Preço Total da Nota	% de Desconto
Até R\$ 250,00	5%
Entre R250,00eR 500,00	10%
Acima de R\$ 500,00	15%

- a quantidade de jogadores com idade inferior a 18 anos;
 - a média das idades dos jogadores de cada time;
 - a média das alturas de todos os jogadores do campeonato;
 - a porcentagem de jogadores com mais de 80kg entre todos os jogadores do campeonato.
8. Faça um programa que leia um número e calcule o fatorial desse número
 9. Faça um programa que leia dois números e apresente o fatorial de todos os números que estejam dentro do intervalo definido pelos números que foram lidos
 10. Faça um programa que leia um número inteiro e diga se ele é primo
 11. Faça um programa que receba dez números inteiros e mostre a quantidade de números primos dentre os número que foram digitados.
 12. Faça um programa que leia um conjunto não determinado de valores, um de cada vez, e escreva uma tabela com cabeçalho, que deve ser repetido a cada vinte linhas. A tabela deverá conter o valor lido, seu cubo e sua raiz quadrada. Finalize quando a entrada for um número negativo ou 0.