

Atividade

1. Escreva um programa (**via console**) que peça ao usuário um número de 1 a 10, e logo em seguida exiba a tabuada para o usuário. Por exemplo, se o usuário digitar 5, então será impresso no console, a tabuada a seguir:

5 X 1 = 5
5 X 2 = 10
5 X 3 = 15
5 X 4 = 20
5 X 5 = 25
5 X 6 = 30
5 X 7 = 35
5 X 8 = 40
5 X 9 = 45
5 X 10 = 50

2. Escrever um programa (**via console**), que peça para o usuário digitar o peso dele em kg, e a altura em metros. Em seguida calcule o IMC do usuário de acordo com a fórmula **IMC=peso/(altura*altura)**. Portanto, **se o resultado do IMC for menor do que 18,5 o sistema informa ao usuário que ele está ABAIXO do peso ideal. Caso contrário, se o IMC for maior do que 35 o sistema informa que está ACIMA do peso ideal.** Caso contrário, **se o IMC for maior ou igual a 18.5 e menor ou igual a 35**, o sistema informa que está com o peso ideal.
3. Escreva o mesmo programa da questão 2, porém, com **interface gráfica**.
4. Escreva um programa via (**interface gráfica**), que verifica qual das três equipes venceu o campeonato. Para isso, o usuário deverá informar o nome de cada equipe e os seus respectivos pontos. Ao clicar no botão verificar, o programa deverá informar qual equipe venceu. *Lembre-se que os nomes das variáveis dos principais componentes devem ser nomeadas seguindo um padrão.* Segue exemplo da interface:

Visualização do Design [NovoJFrame]

| | | | |
|----------------|--|------------------|----------------------------------|
| Nome Equipe 1: | <input type="text" value="São Paulo"/> | Pontos Equipe 1: | <input type="text" value="75"/> |
| Nome Equipe 2: | <input type="text" value="Flamengo"/> | Pontos Equipe 2: | <input type="text" value="150"/> |
| Nome Equipe 3: | <input type="text" value="Bahia"/> | Pontos Equipe 3: | <input type="text" value="80"/> |

Flamengo foi o grande campeão!