**Capítulo 1:**

1.1

1. programas.
2. unidade de entrada, unidade de saída, unidade de memória, unidade de aritmética e lógica(ALU), unidade de processamento central(CPU), unidade de processamento de armazenamento secundária.
3. linguagem de máquina, assembly e de alto nível.
4. Compiladores .
5. Android.
6. Candidato a lançamento.
7. Acelerômetro.

1.2

1. java
2. javac
3. .java
4. .class
5. bytecodes

1.3

1. ocultamento de informações.
2. classes.
3. processo de análise e projeto orientados a objetos
4. herança
5. unified modeling language
6. atributos.

1.4

1. .

TERMINAR

**Capítulo 2:**

2.1

1. chave esquerda({), chave direita(})
2. if
3. //
4. caracteres de espaço, novas linhas e tabulações
5. palavras chaves
6. main
7. System.out. print, System.out. println, System.out. printf

2.2

1. Falso. Porque o interpretador ignora tudo que está depois de //, pois é um comentário
2. Verdadeiro.
3. Falso. Porque o Java faz distinção entre letras maiúsculas e minusculas.
4. Falso. O operador de resto também pode ser usado com operadores não inteiros em Java.
5. Falso, pois primeiro vem a multiplicação(\*), divisão(/) e resto(%), e por último soma(+) e subtração(-)

2.3

Respondido pelo código

2.4

1. if(c < 7) {  
    Syste.out.println(“c is less than 7”);  
   }
2. if(c >= 7) {  
    Syste.out.println(“c is equal to or greater than 7”);  
   }

2.5

1. // Calcula o produto de três números inteiros.
2. Scanner input = new Scanner(System.in);
3. int x, y, z, result;
4. System.out.println(“Digite o primeiro número inteiro”);
5. x = input.nextInt();
6. System.out.println(“Digite o segundo número inteiro”);
7. y = input.nextInt();
8. System.out.println(“Digite o terceiro número inteiro”);
9. z = input.nextInt();
10. result = x \* y \* z;
11. System.out.printf(“Product is %d”, result);

2.6

Respondido pelo código.

2.7

1. comentários
2. if
3. aritméticas
4. / e %.
5. dentro
6. variável

2.8

1. System.out.print(“Enter an integer: ”);
2. a = b \* c;
3. // Programar para calcular exemplo de folha de pagamento

2.9

1. Verdadeiro
2. Verdadeiro
3. Verdadeiro
4. Falso, pois o nome de variável 3g e h22 são válidos.

2.10

1. x = 2
2. Value of 2 + 2 is 4.
3. x =
4. 5 = 5

2.11

Letra A e D

2.12

Letra E.

2.13

1. x = 7 + 3 \* 6 / 2 - 1;
   1. A ordem é:
   2. 3 \* 6 / 2 = 8
   3. 7 + 8 = 15
   4. 15 - 1 = 14
2. x = 2 % 2 + 2 \* 2 - 2 / 2;
   1. A ordem é:
   2. 2 % 2 = 0
   3. 2 \* 2 = 4
   4. 2 / 2 = 1
   5. 0 + 4 = 4
   6. 4 - 1 = 3
3. x = (3 \* 9 \* (3 + (9 \* 3 / (3))))
   1. A ordem é:
   2. 9 \* 3 / 3 = 9
   3. 3 + 9 = 12
   4. 3 \* 9 \* 12 = 324

2.14  
 Respondido no código.

TERMINAR

Fazer o exercicio da pagina 73

**Capítulo 3:**

3.1

1. public
2. class
3. new
4. tipo, nome
5. package(default)
6. float, double
7. precisão dupla
8. nextDouble
9. modificador
10. void
11. nextLine
12. java.lang.m
13. declaração import
14. número de ponto flutuante
15. simples
16. %f
17. primitivo, referência

3.2

1. falso, pois apenas nome de classe que começam tudo em maiúsculas
2. verdadeira
3. verdadeira
4. falso, pois apenas variáveis de instâncias podem invocar métodos
5. falso, pois variáveis declaradas dentro de métodos são variáveis locais, e só podem ser usadas dentro do método.
6. Verdadeiro.
7. Falso, pois apenas variáveis de instâncias são inicializadas por padrão
8. verdadeiro
9. verdadeiro
10. verdadeiro
11. falso, pois por padrão o java usa o tipo double.
12. Variáveis locais são acessíveis apenas dentro do método em que foi declarado, e uma variável de instância pode ser acesso dentro de qualquer método da classe.
13. Um parâmetro representa informações adicionais que um método requer para realizar sua tarefa, um argumento é o valor real que é passado para o método no seu parâmetro no momento da invocação do método.