# EXERCÍCIOS DE WHILE

1. **Programa em Java que mostra os números ímpares**  
   Escreva um aplicativo em Java mostra todos os números ímpares de 1 até 100.
2. **Programa em Java que mostra os números pares**  
   Escreva um aplicativo em Java mostra todos os números pares de 1 até 100.
3. **Programa em Java que mostra os números pares e ímpares**   
   Escreva um aplicativo em Java que recebe inteiro e mostra os números pares e ímpares (separados), de 1 até esse inteiro.
4. **Programa em Java que calcula a média das notas de uma turma**  
   Escreva um programa que pergunte ao usuário quantos alunos tem na sala dele.  
   Em seguida, através de um laço while, pede ao usuário para que entre com as notas de todos os alunos da sala, um por vez.

Por fim, o programa mostra a média, aritmética, da turma.

1. Faça um programa que imprima na tela os números de 1 a 20, um abaixo do outro. Depois modifique o programa para que ele mostre os números um ao lado do outro.
2. Informar todos os números de 1000 a 1999 que quando divididos por 11 obtemos resto = 5.
3. Jogo Acertar o Número. O jogo consiste em:
   1. Gere um número aleatório entre 1 e 20;
   2. O usuário terá 3 chances para acertar o número;
   3. Caso não consiga acertar, encerra o jogo.

# EXERCÍCIOS DE ARRAY (VETOR)

1. Crie um programa em Java que leia 10 números inteiros, armazene em um Array, e depois print os números.
2. Criar um programa que armazene 10 frutas em um array, em seguida print as frutas com seus respectivos índices.
3. Criar um programa que gere 10 números aleatórios (entra 1 e 100) em um array, depois organize em ordem crescente, e mostre o vetor ordenado.
4. Crie um programa que gere 10 número aleatórios em um array, em seguida mostra para o usuário, e pede para escolher um número, e print a posição deste número.
5. Jogo da Quina. Jogo consiste:
   1. Gerar um vetor com 5 números aleatórios entre 1 e 25;
   2. Pedir para o usuário fazer seu jogo (escolhendo 5 números entre 1 e 25);
   3. Depois cruzar as informações e calcular a pontuação do usuário:
      1. 0 acertos: 0pts;
      2. 1 acerto: 1 pt;
      3. 2 acertos 3pts;
      4. 3 acertos 10 pts;
      5. 4 acertos 50 pts;
      6. 5 acertos 100 pts;

Resolução:

* + - 1. Informar pro usuário do Jogo:
         1. Informar o Nome do jogo;
         2. Informar as regras:

- Pontuação, Quantidade de números, etc.

* + - 1. Pedir pro usuário informar/escolher 5 números 1-25;
      2. Informar o resultado da Quina;
      3. Mostrar o Jogo do usuário com sua pontuação;
      4. Perguntar se quer jogar novamente;