



INSTRUÇÃO PRÁTICA		PO-02
MÓDULO	PO2 - PRÁTICA ORIENTADA	
OBJETIVO DA ATIVIDADE		TEMPO
DESENVOLVER CONCEITOS INICIAIS DE PROGRAMAÇÃO EM JAVA		8h
DESCRIÇÃO		
<p>1. Conversor de Moedas:</p> <p>Crie um programa que converta uma quantidade em dólares para outra moeda (por exemplo, euros ou reais). Peça ao usuário que insira a taxa de câmbio e a quantidade em dólares. Em seguida, calcule e exiba o valor convertido.</p> <p>2. Jogo de Adivinhação:</p> <p>Crie um jogo em que o programa gera um número aleatório entre 1 e 100, e o usuário tenta adivinhar qual é o número. O programa deve fornecer dicas para o usuário, como "muito alto" ou "muito baixo", até que o usuário adivinhe corretamente.</p> <p>3. Crie uma classe ManipulaArray</p> <p>Escreva um método que crie um array de números inteiros lidos do usuário. Outro que os crie aleatoriamente.</p> <p>Uma função que calcule a soma de todos os elementos no array.</p> <p>Uma função que encontre o maior valor do array. Outra que encontre o menor.</p> <p>Crie uma função main() para testar todas essas funcionalidades</p>		
REFERÊNCIAS		
<p>Apostila do curso ALURA: https://www.caelum.com.br/apostila/apostila-java-web.pdf</p> <p>Java Básico e Orientado a Objeto: https://canal.cecierj.edu.br/012016/d7d8367338445d5a49b4d5a49f6ad2b9.pdf</p> <p>Java para Desenvolvimento WEB: https://docente.ifsc.edu.br/mello/livros/java/caelum-java-web-fj21-banco-de-dados-jdbc.pdf</p>		