

Momento de Avaliação 1 - Exercícios Práticos

Para efeitos de entrega, crie um projeto novo em BlueJ com o nome Avaliacao1+“Nome do aluno”. Para cada um dos seguintes exercícios crie uma classe (nome que aparece no título do exercício) e desenvolva o código necessário para cumprir os requisitos. No final, faça Zip de todo o projeto e submeta no Assignment do Teams.

Nota: Apenas será avaliado o que é pedido no enunciado. Elementos adicionais feitos pelo aluno não contarão para aumento da nota.

ClasseA

Objetivo: Desenvolver um programa que converta um determinado número de quilómetros para milhas.

Informação adicional: 1 quilómetro equivale a 0.62 milhas aproximadamente. Para este exercício, não é necessário fazer arredondamentos de valores.

Requisitos:

- Pedir ao utilizador que forneça um determinado número de quilómetros. Para este exercício não serão necessárias validações. Assuma que o utilizador vai fornecer um número real positivo.
- Em seguida, o programa deverá apresentar um texto com “O resultado da conversão para milhas é: ” juntamente com o número de milhas respetivo.

ClasseB

Objetivo: Desenvolver um programa que permita fazer somas ou subtrações entre dois números.

Requisitos:

- Solicitar ao utilizador que indique se quer fazer uma soma ou subtração. Indicar para escrever “soma” para somar ou escrever outra coisa qualquer para subtrair.
- Solicitar ao utilizador um primeiro número e em seguida o segundo número. Para este exercício não serão necessárias validações. Assuma que o utilizador vai fornecer sempre números inteiros.
- Em seguida, o programa deverá apresentar o resultado do cálculo final em função dos inputs do utilizador.

ClasseC

Objetivo: Desenvolver um programa que permita gerar aleatoriamente um número mistério entre 2 a 8 e pedir para o utilizador acertar. Sempre que o utilizador falhar, dar uma ajuda e indicar se o número mistério é menor ou maior do que o indicado. Quando o utilizador acertar, indicar quantas tentativas foram usadas.

Requisitos:

- O programa deverá gerar um número aleatório inteiro entre 2 a 8, mas não o apresentar ao utilizador.
- Solicitar ao utilizador um número entre 2 a 8 para ver se acerta. Para este exercício não serão necessárias validações. Assuma que o utilizador vai fornecer números inteiros.
- Sempre que o utilizador falhar, indicar se o número mistério é maior ou menor do que aquele que foi escrito. Quando o utilizador acertar, dar os parabéns e indicar quantas tentativas usou.