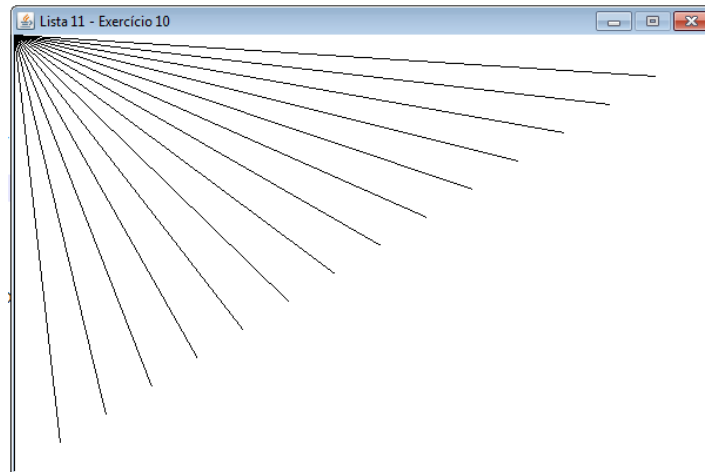


LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO – LISTA DE EXERCÍCIOS 11

1. Faça um programa em Java que desenhe um X na tela utilizando duas linhas.
2. Uma linha com espessura maior pode ser desenhada utilizando um retângulo ou retângulo com cantos arredondados (*round rect*). Faça um programa em Java que desenhe um retângulo azul não preenchido. O usuário pode especificar o tamanho do retângulo (altura e largura) e também a espessura da linha de contorno.
3. Faça um programa em Java que desenhe um triângulo retângulo na tela, com 100 pixels de altura e 50 de largura (um meio retângulo). Pinte-o de uma cor escolhida por você. Dica: utilize linhas de tamanhos diferentes, uma após a outra.
4. Escreva um método do tipo procedimento para ordenar três números inteiros e apresentá-los na tela. Quais parâmetros serão necessários?
5. Construa um método do tipo função que verifique se um dado número é divisível por outro. Quais parâmetros esse método deverá receber? Qual o tipo de retorno?
6. Faça um método do tipo função que possibilite o arredondamento de um número para qualquer quantidade de casas decimais. Identifique os parâmetros necessários e o tipo de retorno.
7. Escreva um método do tipo função que calcule o máximo divisor comum de dois números. Identifique os parâmetros necessários e o tipo de retorno.
8. Escreva um método do tipo função que calcule o número de meses entre duas datas. Identifique os parâmetros necessários e o tipo de retorno do método.
9. Faça um método do tipo função que receba o nome completo de um funcionário e retorne um String contendo seu endereço de e-mail. Esse endereço será formado pela primeira letra do nome seguida pelo último sobrenome (tudo em minúsculo) mais o string "@algoritmos.com.br". Por exemplo, se o nome passado for "Leonardo Vianna do Nascimento", o método deve retornar "lnascimento@algoritmos.com.br".
Faça um método do tipo procedimento que recebe o nome completo de uma pessoa e mostre na tela seu nome e endereço de e-mail (que deve ser gerado usando o método anterior). Por exemplo, para o nome "Fulano da Silva", o método deveria mostrar:

Sr. Fulano da Silva, seu e-mail é fsilva@algoritmos.com.br

10. Faça um programa em Java que, usando as primitivas gráficas que estudamos, desenhe linhas conforme a figura abaixo. Esse programa deve desenhar linhas do canto superior esquerdo, estendendo-as até que cubram a metade superior esquerda do painel. Uma abordagem é dividir a largura e altura em um número igual de passos (15 passos funcionam bem). A primeira linha sempre deverá partir do canto superior esquerdo (0,0) até o canto inferior esquerdo. Deve-se ir movendo a extremidade inferior da linha para cima e para a direita um passo de cada vez (1 passo = largura ou altura da janela / 15).



11. Faça um programa que apresente na tela o desenho mostrado na figura abaixo. Deve-se dividir a largura e a altura da tela em 15, como no exercício 10. A primeira linha desenhada inicia no canto superior esquerdo e termina um passo à direita, na extremidade inferior. Para cada linha sucessiva, mova-se para baixo um incremento na borda esquerda e um incremento para a direita na borda inferior. Continue desenhando linhas até alcançar o canto inferior direito.

