

TAREFA SEMANAL 5

Classes, métodos e ciclos

EXERCÍCIO 1

Cria um programa que recebe um número e mostra todos os múltiplos de 3, entre 10 e o valor escolhido pelo utilizador. Caso o valor escolhido pelo utilizador seja menor que 10, o programa deverá indicar “Valor inválido”.

EXERCÍCIO 2

Um estudante criou um programa em Java para guardar as notas do seu semestre. O semestre contém 5 UCS: Esgrima, Xadrez, Judo, Atletismo e Canoagem.

Cria um programa que contém:

- a) Um método para calcular a média do estudante nas suas 5 UCS
- b) Um método para mostrar cada uma das notas das UCS
- c) Um método para alterar a nota das UCS

O programa deverá ter um método main() que:

- 1) O utilizador insere a nota final de cada uma das 5 UCS.
- 2) O utilizador escolhe um número entre 1 e 5 (1-Esgrima, 2-Xadrez, 3-Judo, 4-Atletismo e 5-Canoagem)
- 3) O programa mostra a nota final da UC correspondente número escolhido e a média total

EXERCÍCIO 3

O utilizador deverá introduzir 10 números. O programa devolve o maior número entre todos os inseridos.

EXERCÍCIO 4

Escreve um programa que, dado um número inteiro escrito pelo utilizador, indica quantos números pares existem de 0 até esse número.

EXERCÍCIO 5

Cria um programa que lê um número inteiro positivo e cria um desenho igual ao abaixo, em que a largura e a altura são iguais ao número introduzido pelo utilizador. Quando soma da linha com a coluna é par, o símbolo deverá ser *. Quando a soma da linha com a coluna é ímpar, o símbolo deverá ser ^.

Nota: a linha e a coluna começam na posição 0.

```
^*^*  
*^^^  
^*^*  
*^^^
```