

## Análise e Desenvolvimento de Sistemas - ADS Linguagem de Programação - LP

### LISTA 02 DE EXERCÍCIOS

Prof. Cristóvão Cunha

#### Assunto: Variáveis

***Esta lista contém 10 exercícios que devem ser entregues ao professor, resolvidos em linguagem de programação Java, dentro de uma pasta com o Seu Nome Completo, não sendo aceito o envio pela Internet. Dentro de cada exercício (arquivo fonte) deve haver um comentário com o Seu Nome Completo. Estes exercícios podem ser feitos em casa ou na monitoria, com orientação do monitor ou com a ajuda do professor.***

- 1 - Crie um arquivo chamado ExibeIdade.java. Implemente um programa em Java que declare uma variável do tipo int chamada idade. Essa variável deve ser inicializada com o valor da sua idade. Por fim, exiba o valor dessa variável na saída padrão.
- 2 - Crie um arquivo chamado ExibeNumeroAleatorio.java. Implemente um programa em Java que gere um número real aleatório entre 0 e 100. Esse número deve ser armazenado em uma variável do tipo double chamada numeroAleatorio. Por fim, exiba o valor dessa variável na saída padrão.
- 3 - Crie um arquivo chamado ExibeNome.java. Implemente um programa em Java que declare uma variável do tipo String chamada nome. Essa variável deve ser associada o seu nome. Ele deve ser escrito entre aspas. Por fim, exiba o valor associado a essa variável na saída padrão.
- 4 - Crie um arquivo chamado ExibeValores.java. Implemente um programa em Java que armazene em variáveis os valores 19, 1571, 100000, 2147483648, 3.14, 3.141592653589793, true e 'K'. Utilize sempre o tipo primitivo adequado que ocupe o **menor** espaço possível. Defina os nomes que achar mais apropriado para essas variáveis. Por fim, exiba os valores dessas variáveis na saída padrão.
- 5 - Crie um arquivo chamado CopiaValores.java. Implemente um programa em Java que declare uma variável do tipo float chamada numero. Essa variável deve ser inicializada com o valor 3.14. Depois, declare outra variável do tipo float chamada numeroCopia. Essa variável deve ser inicializada com uma cópia do valor armazenado na variável numero. Por fim, exiba os valores armazenados nessas variáveis na saída padrão.
- 6 - Crie um arquivo chamado ValorNull.java. Implemente um programa em Java que declare uma variável do tipo Double chamada numero. Essa variável deve ser inicializada com o valor 3.14. Exiba o valor dessa variável na saída padrão. Depois, armazene o valor **null** na variável numero. Por fim, exiba novamente o valor dessa variável na saída padrão.
- 7 - Indique os tipos da linguagem Java que aceitam cada valor da lista abaixo.

- a. "Bom dia"
- b. 3
- c. 235.13
- d. true
- e. -135
- f. 256.23F
- g. 'A'
- h. 6463275245745L

*Obs: faça os testes necessários com um programa escrito em Java para identificar os tipos.*

8 - Crie um arquivo chamado TestaVariavelPeso.java. Implemente um programa em Java que declare uma variável do tipo double chamada peso. Essa variável deve ser inicializada com o valor do seu peso. No final, exiba o valor dessa variável na saída padrão usando o **println()** e o **printf()**.

9 - Crie um arquivo chamado TestaTiposPrimitivos.java. Implemente um programa em Java que declare uma variável de cada um dos tipos primitivos da linguagem Java. Essas variáveis devem ser inicializadas com valores adequados. Por fim, exiba os valores dessas variáveis na saída padrão.

10 - Considere um sistema de gerenciamento de mercadorias de uma loja. Implemente um programa que declare variáveis para representar os seguintes dados: número do pedido, código do produto, quantidade e valor total da compra. Inicialize essas variáveis com valores apropriados. Por fim, exiba os valores armazenados.