

# FuturoDEV

## Exercícios da Semana

### COMO REALIZAR OS EXERCÍCIOS

Recomenda-se criar uma pasta no computador para armazenar as respostas dos exercícios semanais. No primeiro módulo do curso, os alunos irão receber os enunciados através de um documento texto, após (segundo módulo em diante), os exercícios serão disponibilizados semanalmente em um quadro do *Trello*, onde os alunos irão movimentar os cartões de exercícios/tarefas, seguindo a metodologia *Kanban*, e armazenar as respostas em um repositório no *GitHub*.

#### [M1S01] Ex 1 - Saudar o usuário

Crie um programa em Java que, ao executar, escreva para o usuário uma saudação, contendo informações de "copyright" (quem desenvolveu a aplicação). Por exemplo: "Olá, esse programa foi escrito por Fulano."

#### [M1S01] Ex 2 - Pergunte o nome do usuário

Crie um programa em Java que, utilizando a classe *Scanner*, pergunte ao usuário seu sobrenome, depois seu nome, e então escreva na tela, em uma única "string", o nome completo do usuário. Informe também ao usuário quantas letras tem no nome dele. Por exemplo: "Olá Fulano Silva, seu nome possui 11 letras."

#### [M1S01] Ex 3 - Exiba as iniciais do usuário

Você pode utilizar o código do exercício anterior para este exercício. Crie um programa em Java que, utilizando a classe *Scanner*, pergunte ao usuário seu sobrenome, depois seu nome, e então escreva na tela o nome completo do usuário, seguido por suas iniciais. Por exemplo: "Olá Fulano Silva, suas iniciais são F.S."

### **[M1S01] Ex 4 - Pergunte o sobrenome**

Crie um programa em Java que pergunte ao usuário seu último sobrenome e em seguida exiba na tela o texto “Olá, X. Seu sobrenome contém y letras”, onde X é o sobrenome em letras maiúsculas, e y é a quantidade de letras desse sobrenome.

### **[M1S01] Ex 5 - Pergunte 3 informações**

Crie um programa em Java que pergunte ao usuário: nome, idade e se gosta de praticar algum esporte. Crie 3 variáveis para guardar as respostas do usuário: uma deve receber um valor textual (string), outra deve receber um valor numérico (int), e outra um valor de verdadeiro ou falso (boolean). Faça com que esses 3 valores sejam exibidos de volta para o usuário.

### **[M1S01] Ex 6 - Calcule a idade com base no ano**

Crie um programa em Java que faça 2 perguntas ao usuário: primeiro, pergunte o ano de nascimento. Depois, pergunte o ano atual. Em seguida, exiba na tela o texto “Sua idade é x ou y”, onde x é a idade do usuário caso ele já tenha feito aniversário neste ano, e y é a idade caso ele ainda não tenha aniversariado no ano corrente.