

## LISTA DE EXERCÍCIOS JAVA – SA04

01 – Construa um programa que imprima na tela a tabuada do número 1 até 9 conforme modelo abaixo:

Por exemplo: Tabuada do número 1 => 1x1, 1x2, 1x3, 1x4...etc

Por exemplo: Tabuada do número 2 => 2x1, 2x2, 2x3, 2x4...etc

```
PROBLEMS  OUTPUT  TERMINAL  DEBUG CONSOLE

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
2 4 6 8 10 12 14 16 18 20
3 6 9 12 15 18 21 24 27 30
4 8 12 16 20 24 28 32 36 40
5 10 15 20 25 30 35 40 45 50
6 12 18 24 30 36 42 48 54 60
7 14 21 28 35 42 49 56 63 70
8 16 24 32 40 48 56 64 72 80
9 18 27 36 45 54 63 72 81 90
```

02 – Construa um programa que calcule o número de pontos do nosso time no campeonato. Nosso time jogou 5 jogos. Cada derrota é 0 ponto, empate é 1 ponto e vitória são 3 pontos. Para ser classificado para o mata-mata o time precisa ter no mínimo 10 pontos. Calcule os gols marcados e sofridos, segue modelo abaixo:

```
Informe o número de gols do nosso time na partida 1:
2
Informe o número de gols do time adversário na partida 1:
0
Informe o número de gols do nosso time na partida 2:
2
Informe o número de gols do time adversário na partida 2:
0
Informe o número de gols do nosso time na partida 3:
2
Informe o número de gols do time adversário na partida 3:
0
Informe o número de gols do nosso time na partida 4:
2
Informe o número de gols do time adversário na partida 4:
0
Informe o número de gols do nosso time na partida 5:
2
Informe o número de gols do time adversário na partida 5:
0
A pontuação total do nosso time no campeonato é: 15 pontos
Nosso time esta classificado para o mata-mata!
Nosso time marcou: 10 gols
Nosso time sofreu: 0 gols
```