

**GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**  
**DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO - UNIVERSIDADE ESTADUAL DE**  
**LONDRINA**

**PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETO – PROF. BRUNO B.**  
**ZARPELÃO**

**LISTA DE EXERCÍCIOS – ASPECTOS BÁSICOS DE JAVA**

1. Faça um programa que imprima na tela o seu nome 100 vezes. O seu nome deve ser passado como parâmetro para o programa.
2. Faça um programa que imprima na tela o seu nome  $n$  vezes. O seu nome deve ser passado como parâmetro para o programa, juntamente com o valor de  $n$ .
3. Faça um programa que imprima na tela o seu nome  $n$  vezes. Tanto o seu nome como o valor de  $n$  devem ser lidos do teclado.
4. Faça um programa que percorra todos os números de 1 até 100. Para os números ímpares, deve ser impresso um “\*”, e para os números pares, devem ser impressos dois “\*\*”.
5. Faça um programa que percorra todos os números de 1 até 100. Para os números múltiplos de 4, imprima a palavra “PI”, e para os outros, imprima o próprio número.
6. Crie um programa que imprima na tela um triângulo de “\*”. O número de níveis do triângulo deverá ser lido do teclado. Veja um exemplo de triângulo com 5 níveis abaixo:

```
*  
**  
***  
****  
*****
```

7. Crie um programa que imprima na tela vários triângulos de “\*”. O número de níveis do triângulo e a quantidade de triângulos deverão ser lidos do teclado. Veja um exemplo abaixo com dois triângulos de três níveis cada:

```
*  
**  
***  
*  
**  
***  
*
```

\*\*

\*\*\*

8. Crie um programa que receba como entrada um valor inteiro  $n$  e responda na saída o valor da  $n$ -ésima posição da cadeia de Fibonacci.
9. Construa uma calculadora de IMC (Índice de Massa Corporal). A fórmula do IMC é apresentada abaixo: