POO – Lista 01

1. Criar um Projeto Java POOLista01. Dentro do Projeto LPOOLista01 criar a classe Ex01 com o método main que imprime na console a frase “Minha primeira classe Java está funcionando”. Testar o programa Ex01  
     
   **public class Ex01 {**

**public static void main(String[] args) {**

**System.*out*.print("Primeira classe java");**

**}**

**}**

1. Dentro do Projeto POOLista01 criar a classe Ex02 com o método main que define as variáveis e atribui a elas os valores correspondentes, conforme tabela abaixo. Testar o programa Ex02

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | Tipo | Valor |
| a | Char | @ |
| b | Byte | 100 |
| c | Short | 500 |
| d | Int | 2500 |
| e | Long | 30000 |
| f | Boolean | True |
| g | Float | 5,68 |
| h | Double | 99,12 |
| i | String | Finalmente |

2.a) Modificar o programa Ex02 para que ele imprima o nome e o valor de cada variável declarada

2.b)

Modificar o programa Ex02 declarando as variáveis  
int x, y;  
float z, w;  
  
Atribuir a x o valor de g e a y o valor de h.  
Atribuir a z o valor de d e a w o valor de h.  
  
Imprimir os valores de x, y, z e w.

1. Criar a classe Ex03 onde estejam declaradas as seguintes variáveis:

3.a)

s1, s2 e s3 do tipo short

Atribuir valores 5 e 10 para s1 e s2, calcular s3 como a soma de s1 e s2 e imprimir s3

3.b)

Modificar a classe Ex03 declarando as variáveis

long1, long2 e long3 do tipo long

Atribuir os valores 55.555.555.555 e 66.666.666.666 a long1 e long2, calcular long3 como a soma de long1 e long2 e imprimir long3

3.c)

Modificar a classe Ex03 declarando as variáveis

d1, d2 e d3 do tipo double

Atribuir os valores 3.4, 5.99 a d1 e d2 e calcular d3 como a soma de d1 e d2 e imprimir d3

3.d)

Modificar a classe Ex03 declarando as variáveis

f1, f2 e f3 do tipo float

Atribuir os valores 3.4, 5.99 a f1 e f2 e calcular f3 como a soma de f1 e f2 e imprimir f3

1. Criar a classe Ex04 e escrever os trechos de código para:  
     
    4.a) Imprimir todos os números entre 0 e 10;  
     
    4.b) Imprimir todos os números entre 100 e 110;  
     
    4.c) Imprimir a soma dos números entre 5 e 50. Refazer para a soma entre 5 e 50.000 e entre 5 e 500.000. Observar o resultado para 500.000.  
     
    4.d) Imprimir os números pares entre 0 e 200 que são múltiplos de 7;  
     
    4.e) Imprimir a seguinte sequência de valores:  
    1

12

123

1234

12345

123456

1234567

12345678

123456789   
  
 4.f) Imprimir o primeiro múltiplo de 79 maior do que 1.000

4.g) Imprimir os caracteres com valores numéricos entre 28 e 126