

Lista de Exercícios 1.1 (Introdução a Java)

Prof. Lucas Rodrigues Silva

1. Crie um programa que recebe um número inteiro positivo **n** (tamanho do array a ser criado), e uma sequência de **n** números inteiros e os armazena em um array. O programa deve em seguida percorrer este array e imprimir apenas os números pares.

Objetivo: Exercitar declaração, inicialização e operação em arrays, uso da classe Scanner, estruturas de repetição, estruturas condicionais.

2. Crie um programa que, para cada palavra digitada pelo usuário, informa se esta é ou não um palíndromo.

Objetivo: Exercitar uso da classe Scanner, estruturas de repetição, estruturas condicionais.

3. Crie um programa que percorre um vetor de palavras (Strings) e busca por uma palavra digitada pelo usuário. O vetor de palavras pode ser inicializado diretamente no código (não é necessário informar todas as palavras do vetor por linha de comando, apenas a palavra a ser buscada). O programa deve informar ao usuário se a palavra foi encontrada ou não e, no momento em que esta for encontrada, a busca deve ser interrompida imediatamente. O programa deve continuamente esperar que o usuário digite novas palavras, até que ele digite "sair", o que encerra o programa.

Objetivo: Exercitar comparação de strings, estruturas de repetição, uso do break.

4. Crie um programa que receba um número inteiro como parâmetro, representando um número de segundos, e imprime o valor correspondente no formato "hh:mm:ss". Por exemplo, para a entrada 9610, o programa deve imprimir "02:40:10".

Objetivo: Exercitar divisões inteiras e resto de divisão. Dica: usar a função String.format() para converter números como 2 em String na forma "02".

5. Crie um programa que imprime todas as recompensas da assinatura do PSPlus de acordo com o tier informado pelo usuário. Os tiers variam de 1 a 3 e são cumulativos, por exemplo, quem assina o tier 3 recebe as recompensas exclusivas do tier 3, além das dos tiers 2 e 1.

As recompensas são:

Tier 1: "Permissão para jogar online";

Tier 2: "Acesso ao catálogo de jogos";

Tier 3: "Acesso ao catálogo de jogos clássicos e game trials".

Objetivo: Exercitar uso da classe Scanner e do switch/case sem break. Dica: Armazenar as descrições de recompensas em um array chamado "recompensas" de tamanho 3, para fácil acesso.