

Programação Orientada a Objetos para Jogos Digitais
Malcoln Lucas Minson Rafael RA: 1680962123035

26/08/2022
Prof. Labrada

Atividade 5

Objetivo

Escrever um programa em Java com o seguinte algoritmo que será incorporado a um jogo educativo:

- Solicita um número de 1 a 8 e informa o planeta correspondente do sistema solar (Mercúrio, Vênus, Terra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano e Netuno) sendo Mercúrio o 1.

Código

```
1 package atividades;
2
3 import java.util.Scanner;
4
5 public class Atividade05 {
6
7     public static void main(String[] args) {
8         Scanner scanner = new Scanner(System.in);
9         System.out.println("Digite um número para saber o planeta!");
10        int number = scanner.nextInt();
11        getPlanet(number);
12        scanner.close();
13    }
14
15    public static void getPlanet(int n) {
16        switch(n) {
17            case 1:
18                System.out.println("Mercúrio");
19                break;
20            case 2:
21                System.out.println("Vênus");
22                break;
23            case 3:
24                System.out.println("Terra");
25                break;
26            case 4:
27                System.out.println("Marte");
28                break;
29            case 5:
30                System.out.println("Júpiter");
31                break;
32            case 6:
33                System.out.println("Saturno");
34                break;
35            case 7:
36                System.out.println("Urano");
37                break;
38            case 8:
39                System.out.println("Neptuno");
40                break;
41            default:
42                System.out.println("Numero Inválido!");
43                break;
44        }
45    }
46}
```

Conclusão

Usar o laço Switch para substituir um eventual longo else-if dentro de um código, assim otimizando-o para diversos fins.