

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

26/08/2022
Prof. Labrada

Atividade 1

Objetivo

Para um jogo didático de ensino de matemática, escrever uma classe que contenha um método que faça a multiplicação de dois números. Chamar o método a partir do método main() para fazer a multiplicação entre 4.6 e 7.7 e mostrar para o usuário.

Código

```
1 package atividades;  
2  
3 public class Atividade01 {  
4  
5     public static void main(String[] args) {  
6         System.out.println("Resposta: " + (multiply(4.6, 7.7)));  
7     }  
8  
9     public static double multiply(double a, double b) {  
10        return a*b;  
11    }  
12 }
```

Conclusão

Atividade simples com intuito de mostrar o funcionamento básico de classes e métodos em Java.