

Programação Orientada a Objetos para Jogos Digitais I

28/08/2022

Malcoln Lucas Minson Rafael

RA: 1680962123035

Prof. Labrada

## Atividade 6

### Objetivo

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

- Calcula a média ponderada de 3 números. Para isso, primeiro armazena os números e os pesos em uma matriz para depois multiplicar o número pelo seu peso e somar cada resultado para obter a média ponderada.

### Código

```
1 package atividades;
2
3 import java.util.Scanner;
4
5 public class Atividade06 {
6
7     public static double [][] nums;
8
9
10    public static void main(String[] args) {
11
12        nums = new double[3][2];
13        setNums();
14        System.out.println(calculate());
15
16    }
17
18    public static void setNums() {
19
20        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
21        int i = 0;
22        while(i < 3) {
23            System.out.println("Digite o " + (i+1) + " numero");
24            nums[i][0] = scanner.nextDouble();
25
26            System.out.println("Digite o " + (i+1) + " peso");
27            nums[i][1] = scanner.nextDouble();
28
29            i++;
30        }
31        scanner.close();
32
33    }
```

```
35 public static double calculate() {  
36     double total = 0;  
37     double total_peso = 0;  
38  
39     for (double[] num: nums) {  
40         total += num[1];  
41         total_peso += num[0] * num[1];  
42     }  
43     return total / total_peso;  
44 }  
45  
46 }
```

## Conclusão

Uso de diversos métodos simultâneos