

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

04/11/2022  
Prof. Labrada

## Atividade 9

### Objetivo

Um jogo didático necessitou o algoritmo desenvolvido no seguinte programa:—O programa deve ler os números de um arquivo (um número por linha) e somar os números pares e ímpares separadamente apresentando o valor total das duas somas fazendo o tratamento de erros convenientemente (try, catch e finally com pelo menos 2 blocos de catch.

### Código

```
public class Atividade09 {  
    private static BufferedReader reader;  
    private static int sumEven = 0, sumOdd = 0;  
  
    public static void main(String[] args) {  
        try {  
            reader = new BufferedReader(new FileReader("C:/Users/fateccscs/Documents/GitHub/Aula_Java/workspace/JOGNA3_OOP_Labrada/src/entradas/dados.txt"));  
            String line = null;  
            int aux;  
  
            while((line = reader.readLine()) != null) {  
                try {  
                    aux = Integer.parseInt(line);  
                } catch (NumberFormatException e) {  
                    continue;  
                }  
                if(aux % 2 == 0) {  
                    sumEven += aux;  
                    continue;  
                }  
                sumOdd += aux;  
            }  
  
        } catch (IOException e) {  
            e.printStackTrace();  
        } finally {  
            try {  
                if(reader != null) reader.close();  
            } catch (IOException e2) {  
            }  
        }  
        System.out.print("Os valores são IMPARES: " + sumOdd + " PARES: " + sumEven);  
    }  
}
```

### Conclusão

Não houve problemas na implementação do bufferedReader