

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

26/08/2022
Prof. Labrada

Atividade 4

Objetivo

Escrever os programas em Java com os seguintes algoritmos que serão incorporados a jogos:

- Solicitar n números e informar a soma, a média, a quantidade de números positivos e negativos. Ao digitar 0 (zero) encerram-se as solicitações e apresentam-se os resultados.
- Solicitar 10 números e informar a soma, a média, o maior e o menor desses números.

Código

```
1 package atividades;
2
3 import java.util.Scanner;
4
5 public class Atividade04 {
6
7     public static void main(String[] args) {
8
9         System.out.println("Começando");
10        int number = -1;
11        int soma = 0;
12        int pos = 0, neg = 0;
13        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
14        while(number != 0) {
15            number = scanner.nextInt();
16            soma += number;
17            if(number > 0) pos += 1;
18            if(number < 0) neg += 1;
19        }
20        scanner.close();
21        int qtde = pos + neg;
22        double media = soma / qtde;
23        System.out.println("Soma: "
24                            + soma
25                            + " Positivos: "
26                            + pos
27                            + " Negativos: "
28                            + neg
29                            + " Média: "
30                            + media
31                            + "");
32    }
33 }
34
```

Conclusão

Atividade cujo propósito é retornar informações sobre os valores foram imputados através do console, deste modo usando a classe Scanner, e lógica de programação, com um pouco de matemática básica