

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

26/08/2022  
Prof. Labrada

## Atividade 2

### Objetivo

Para um jogo didático para o ensino de matemática:

–Escreva um programa que imprima o resultado das seguintes expressões (para  $x=2$  e  $y=4$ ):  $x+=y$ ,  $x-=y$ ,  $x -= -y$  e  $x*=-y$ ;

–Escreva um programa que imprima o resultado de uma divisão de dois números reais. Informe o usuário que o divisor não pode ser zero.

### Código

```
1 package atividades;
2
3 import java.util.Scanner;
4
5 public class Atividade02 {
6
7     public static void main(String[] args) {
8         expressions(2, 4);
9         divide();
10    }
11
12    public static void expressions(int x, int y) {
13        System.out.println("x + y = " + (x+=y));
14        System.out.println("x - y = " + (x-=y));
15        System.out.println("x - (-y) = " + (x-=-y));
16        System.out.println("x * (-y) = " + (x*=-y));
17    }
18
19
20    public static void divide() {
21        Scanner scanner = new Scanner(System.in);
22        double a = scanner.nextInt();
23        double b = 0;
24        boolean Zero = true;
25
26        while(Zero) {
27            b = scanner.nextInt();
28            if(b == 0) {
29                System.out.println("O Divisor não pode ser zero");
30            } else {
31                Zero = false;
32            }
33        }
34
35        scanner.close();
36        System.out.println(" " + (a/b));
37    }
38 }
39
```

### Conclusão

Atividade com intuito de demonstrar o funcionamento da classe scanner, e dos imports necessários para que esta funcione, assim como a lógica básica de funcionamento das variáveis de escopo