

Programação Orientada a Objetos para Jogos Digitais I

02/09/2022

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

```
package atividades;

public class Atividade06 {

    public static double num1;
    public static double num2;
    public static double num3;
    public static double wei1;
    public static double wei2;
    public static double wei3;

    public static void main(String[] args) {

        Atividade06.setNum(10, 20, 30);
        Atividade06.setWeight(5, 10, 3);

        System.out.println(calculate());

    }

    public static void setNum(double num1, double num2, double num3) {
        Atividade06.num1 = num1;
        Atividade06.num2 = num2;
        Atividade06.num3 = num3;
    }

    public static void setWeight(double num1, double num2, double num3) {
        Atividade06.wei1 = num1;
        Atividade06.wei2 = num2;
        Atividade06.wei3 = num3;
    }

}
```

```
34 public static double calculate() {  
35     double result =  
36         (Atividade06.num1 * Atividade06.wei1 + Atividade06.num2 * Atividade06.wei2 + Atividade06.num3 * Atividade06.wei3)  
37         (Atividade06.wei1 + Atividade06.wei2 + Atividade06.wei3);  
38     return result;  
39 }  
40  
41  
42  
43 }
```

## Conclusão

Uso de diversos métodos simultâneos