



Lista de Exercício Módulo 1 – Linguagem Java

Janeiro/2024

1. QUESITO

Sendo x uma variável numérica inteira de valor 12, e y outra variável numérica inteira de valor 8. Imprima na tela o resultado das seguintes operações:

- x somado a y
- y subtraído de x
- x multiplicado por y
- x dividido por y

2. QUESITO

Implemente uma função que, dados dois números, imprime na tela o maior deles.

3. QUESITO

Imprima na tela a sua idade em:

- Anos
- Meses
- Dias
- Horas

Para fins deste exercício, considere fevereiro com 28 dias.

4. QUESITO

Implemente uma função que, dados três números positivos, imprime na tela:

- o maior
- o menor
- a soma
- o produto

5. QUESITO

Dada a lista de números: [29, 74, 16, 8, 30, 11, 43, 15, 72, 9, 34, 33, 2, 17, 66]

Implemente uma função que imprime na tela a lista em ordem crescente.

6. QUESITO

Para a lista do exercício anterior, imprima na tela:

- a soma de todos os números
- a quantidade de números
- o valor médio dos números
- o maior número
- o menor número

7. QUESITO

Crie um programa que receba números informados pelo usuário.

O programa encerra quando o usuário digitar o número zero.

Este programa deve imprimir na tela, a cada nova entrada:

- a soma de todos os números digitados
- a quantidade de números digitados
- o valor médio dos números digitados
- o maior número
- o menor número

8. QUESITO (CONCEITOS)

8.1. Sobre as características da linguagem Java, assinale verdadeiro (v) ou falso (f):

| | |
|--|--|
| | A) Java é uma linguagem interpretada. |
| | B) Java é uma linguagem criada para a web. |
| | C) A Oracle, empresa criadora do Java, disponibiliza uma versão gratuita da linguagem. |
| | D) Para rodar aplicações Java no computador, precisas baixar e instalar a JVM. |
| | E) Para compilar programas Java, precisamos do programa javac, encontrado no JDK. |
| | F) A portabilidade do Java se dá pelo tamanho pequeno de suas aplicações. |
| | G) Java é uma linguagem simples e robusta. |

| | |
|--|---|
| | H) Não é possível comparar tipos primitivos utilizando o operador "==". |
| | I) Palavras reservadas do Java são aquelas que não podem ser usadas para nomear membros de classes. |
| | J) Em Java toda variável, sem exceção, deve ser declarada. |
| | K) A visibilidade definida por <i>public</i> permite que um determinado atributo seja acessível a partir de quaisquer métodos, objetos e classes. |
| | L) O modificador <i>protected</i> não restringe acesso oriundo de outro pacote. |
| | M) Os atributos e métodos privados de uma classe são acessíveis apenas nos métodos da própria classe. |
| | N) A estrutura <i>switch</i> aceita qualquer tipo de dado primitivo do Java. |
| | O) Nomes de variáveis devem iniciar com letra maiúscula. |
| | P) A estrutura <i>for</i> não pode ser interrompida até sua conclusão. |
| | Q) O operador && executa o incremento do valor da variável. |
| | R) Todos os "comentários" em Java são parte da documentação do programa. |

8.2. A respeito das palavras reservadas do Java, associe a coluna da esquerda a coluna da direita.

| | | |
|---------------|----------------------|-----------------------------|
| A) super | <input type="text"/> | 1. Método sem retorno |
| B) default | <input type="text"/> | 2. Define constantes |
| C) new | <input type="text"/> | 3. Tipo de dado |
| D) this | <input type="text"/> | 4. Implementa herança |
| E) throw | <input type="text"/> | 5. Declara importação |
| F) void | <input type="text"/> | 6. Implementa uma interface |
| G) int | <input type="text"/> | 7. Classe |
| H) implements | <input type="text"/> | 8. Incremento |
| I) ++ | <input type="text"/> | 9. Laço de repetição |
| J) class | <input type="text"/> | 10. Levanta uma exceção |
| K) get | <input type="text"/> | 11. Sem significado |
| L) static | <input type="text"/> | 12. Instancia a classe |

- M) public
- N) return
- O) String
- P) abstract
- Q) do
- R) extends
- S) final
- T) import

| |
|--|
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |
| |

- 13. Encerra a execução do método
- 14. Define membro de classe
- 15. Definição de uma classe
- 16. Auto referência
- 17. Referencia classe pai
- 18. Define classe sem objeto
- 19. *Else* do switch
- 20. Modificador de visibilidade

8.3. O que compõe a assinatura de um método? Exemplifique.