

## Atividade Java III

Nome: Nicolas Luís Crusco Rocha de Moraes

### Objetivo

Um jogo de apoio ao ensino de finanças considera uma loja de departamentos que resolveu fazer uma liquidação da coleção de inverno para abrir espaço para a coleção primavera/verão. Os descontos devem ser diferenciados em função do preço da mercadoria segundo o seguinte critério:

- Até R\$ 50,00 (exclusive) – desconto de 15%
- De R\$50,00 a R\$ 200,00 (exclusive) – desconto de 25%
- Acima de R\$ 200,00 – desconto de 35%.

Faça um programa que implemente a funcionalidade do jogo que permita que o jogador possa fazer a remarcação correta das mercadorias.

### Código

```
import java.util.Scanner;

public class Ativ03 {

    static Scanner entrada = new Scanner(System.in);

    public static void main(String[] args) {
        double desconto, valorfinal;
        System.out.println("Informe o preço do produto: ");
        double valor = entrada.nextDouble();
        if (valor <= 50) {
            System.out.println("Valor de desconto de 15% aplicado");
            desconto = valor * 0.15;
            valorfinal = valor - desconto;
            System.out.println("Resultando em: " + valorfinal);
        }
        else if (valor >= 50 && valor <= 200) {
            System.out.println("Valor de desconto de 25% aplicado");
            desconto = valor * 0.25;
            valorfinal = valor - desconto;
            System.out.println("Resultando em: " + valorfinal);
        }
        else
            System.out.println("Valor de desconto de 35% aplicado");
            desconto = valor * 0.35;
            valorfinal = valor - desconto;
            System.out.println("Resultando em: " + valorfinal);
    }
}
```

### Conclusão

O conceito de aplicar o conceito de entrada de dados, foi aplicado o sistema de *if* e de *else*, além dos conceitos aritmeticos de “maior que” e “menor que”, e aplicar conceitos de porcentagem, que deve-se usar a multiplicação de um double de valor em porcentagem, nos exemplos: 0.15(de 15%), 0.25(de 25%) e 0.35 (de 35%), etc.