

Atividade Java I

Nome: Nicolas Luís Crusco Rocha de Moraes

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

Parte I

```
public class Ativ02 {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        // Parte I  
        int x, y;  
        int resultado;  
  
        x = 2;  
        y = 4;  
  
        System.out.println("Os valores são: \nx = " + x + "\ny = " + y);  
        resultado = x+y;  
        System.out.println("x = x + y \nx = " + resultado);  
        resultado = x-y;  
        System.out.println("x = x - y \nx = " + resultado);  
        resultado = x-(-y);  
        System.out.println("x = x - (-y) \nx = " + resultado);  
        resultado = x*(-y);  
        System.out.println("x = x * (-y) \nx = " + resultado);  
    }  
}
```

Parte II

```
import java.util.Scanner;  
  
public class Ativ02II {  
  
    static Scanner entrada = new Scanner(System.in);  
  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.print("Informe um número quaisquer: ");  
        double primeiro = entrada.nextDouble();  
        double segundo = 0;  
        while (segundo == 0) {  
            System.out.print("Informe um número diferente de 0: ");  
            segundo = entrada.nextDouble();  
            if (segundo == 0) {  
                System.out.print("Não é possível fazer a divisão, tente novamente");  
            }  
            double resultado = primeiro / segundo;  
            System.out.println("O resultado é " + resultado + ".");  
        }  
    }  
}
```

Conclusão

Na primeira parte percebemos que há maneiras mais praticas e precisas para desenvolver a operações aritmetica, sem precisar se preocupar em escrever a operação completa, apenas usando as variaveis e a operação entre elas;

Na segunda parte podemos perceber a forma de como que se usar o sistema de entrada de dados, atraves de um import do *Scanner*, e com isso definindo uma *static* de que a variavel a escolha, podendo fazer questões simples como a divisão de dois números(podendo ser *int* ou *double*) que forem inseridos no *Scanner*, além de tambem poder armazenar esses dados de entrada, atraves do variveis que no caso a sua escolha.