

Atividade Java V

Nome: Nicolas Luís Crusco Rocha de Moraes

Objetivo

Escrever um programa em Java com o seguinte algoritmo que será incorporado a um jogo educativo:

– Solicita um número de 1 a 8 e informa o planeta correspondente do sistema solar (Mercúrio, Vênus, Terra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano e Netuno) sendo Mercúrio o 1.

Código

```
import java.util.Scanner;

public class Ativ05 {

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

    public static void main(String[] args) {
        int planet;
        System.out.print("Digite um número de 1 a 8: ");
        planet = entrada.nextInt();
        switch(planet) {
            case 1:
                System.out.println("Mercúrio");
                break;
            case 2:
                System.out.println("Vênus");
                break;
            case 3:
                System.out.println("Terra");
                break;
            case 4:
                System.out.println("Marte");
                break;
            case 5:
                System.out.println("Júpiter");
                break;
            case 6:
                System.out.println("Saturno");
                break;
            case 7:
                System.out.println("Urano");
                break;
            case 8:
                System.out.println("Netuno");
                break;
            default:
                System.out.println("De 1 a 8, por favor");
                break;
        }
    }
}
```

Conclusão

Utilizando o sistema de entrada de dados, porém usando um sistema de *switch's* e de *breaks*, que faz com que cada dado inteiro colocado no sistema, resulte no número que corresponde a posição que o planeta pertence, sendo de 1 a 8 como indicado nos *cases*, além disso, o sistema encerra após a exibição do planeta.

