

Atividade Java I

Nome: Nicolas Luís Crusco Rocha de Moraes

Objetivo
Para um jogo didático de ensino de matemática, escrever uma classe que contenha um método que faça a multiplicação de dois números. Chamar o método a partir do método main() para fazer a multiplicação entre 4.6 e 7.7 e mostrar para o usuário.
Código
<pre>public class Ativ01 { public static void main(String[] args) { System.out.println("Atividade Java 01"); System.out.println(multi(4.6, 7.7)); } private static double multi (double x, double y) { return x * y; } }</pre>
Conclusão
<p>Sabendo dos conceitos da variáveis, deve-se ser definida dois tipos de variáveis <i>double</i>, que foram usados os valores de 4.6, 7.7.</p> <p>Definindo o <i>double</i> do <i>multi</i>, definidos po x e y, tendo o retorno que seria a multiplicação desse ambos os <i>double</i>.</p>