



Ministério da Educação  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SÃO PAULO  
**CAMPUS CUBATÃO**

Matéria: LP1 (Java) – ADS 371 – Professor: Wellington Tuler Moraes

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_/\_\_/\_\_\_\_

1. Entrar com dois valores via teclado, onde o segundo valor deverá ser maior que o primeiro. Caso contrário solicitar novamente apenas o segundo valor.
2. Entrar via teclado com dez valores positivos. Consistir a digitação e enviar mensagem de erro, se necessário. Após a digitação, exibir:
  - a. O maior valor;
  - b. A soma dos valores;
  - c. A média aritmética dos valores.
3. Entrar via teclado com “N” valores quaisquer. O valor “N” (que representa a quantidade de números) será digitado, deverá ser positivo, porém menor que vinte. Caso a quantidade não satisfaça a restrição, enviar mensagem de erro e solicitar o valor novamente. Após a digitação dos “N” valores, exibir:
  - a. O maior valor;
  - b. O menor valor;
  - c. A soma dos valores;
  - d. A média aritmética dos valores;
  - e. A porcentagem de valores que são positivos;
  - f. A porcentagem de valores negativos;

Após exibir os dados, perguntar ao usuário de deseja ou não uma nova execução do programa. Consistir a resposta no sentido de aceitar somente “S” ou “N” e encerrar o programa em função dessa resposta.

4. Armazenar seis valores em uma matriz de ordem 2x3. Apresentar os valores na tela.
5. Armazenar seis valores em uma matriz de ordem 3x2. Apresentar os valores na tela.
6. Armazenar seis nomes em uma matriz de ordem 2x3. Apresentar os nomes na tela.
7. Entrar via teclado com doze valores e armazená-los em uma matriz de ordem 3x4. Após a digitação dos valores solicitar uma constante multiplicativa, que deverá multiplicar cada valor matriz e armazenar o resultado na própria matriz, nas posições correspondentes.
8. Entrar via teclado com doze valores e armazená-los em uma matriz de ordem 3x4. Após a digitação dos valores solicitar uma constante multiplicativa, que deverá multiplicar cada valor matriz e armazenar o resultado em outra matriz de mesma ordem, nas posições correspondentes. Exibir as matrizes na tela, sob a forma matricial, ou seja, linhas por colunas.
9. Entrar com uma matriz de ordem MxN, onde a ordem também será escolhida pelo usuário, sendo que no máximo 10x10. A matriz não precisa ser quadrática. Após a digitação dos elementos, calcular e exibir a matriz transposta.
10. Entrar com uma matriz de ordem MxM, onde a ordem também será escolhida pelo usuário, sendo que no máximo será de ordem 10 e quadrática. Após a digitação dos elementos,



Ministério da Educação  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DE SÃO PAULO  
**CAMPUS CUBATÃO**

Matéria: LP1 (Java) – ADS 371 – Professor: Wellington Tuler Moraes

Nome: \_\_\_\_\_ Data: \_\_/\_\_/\_\_\_\_

calcular e exibir a matriz inversa. Exibir as matrizes na tela, sob a forma matricial (linhas x colunas).

11. Entrar com uma matriz de ordem  $M \times M$ , onde a ordem também será escolhida pelo usuário, sendo que no máximo será de ordem 10 e quadrática. Após a digitação dos elementos, calcular e exibir determinante da matriz.