

Exercícios de fixação sobre métodos

Para os métodos que não forem definidos nomes no enunciado, crie o nome que desejar.

Exercício 1: Crie um método que recebe dois valores val1 e val2 (assuma que serão inteiros). O método deve retornar verdadeiro se val1 for divisível por val2 e falso caso contrário.

Exercício 2: Crie um método chamado maiorValor que recebe 3 valores por parâmetro (assuma que serão inteiros) e retorna o maior dos três valores.

Exercício 3: Crie um método que recebe um valor por parâmetro (assuma que será inteiro) e retorna a soma de todos os valores entre 0 e o valor recebido. Caso o valor seja negativo, o método deve retornar -1.

Exercício 4: Crie um método que recebe um valor por parâmetro (assuma que será uma string) e retorna a quantidade de letras ou outros caracteres que não sejam espaço que existem neste texto.

Exercício 5: Crie um método que recebe uma lista por parâmetro e imprime os elementos da lista recebida.

Exercício 6: Crie um método que recebe uma lista por parâmetro (assuma que será uma lista de string) e retorna a menor string da lista (com menos caracteres).

Exercício 7: Crie um método que recebe dois parâmetros, que serão um inteiro N e uma string S (nesta ordem). O método deve imprimir na tela N vezes a string S.

Exercício 8: Crie um método que recebe um inteiro X por parâmetro e imprime os valores de 1 até X (inclusive).

Exercício 9: Crie um método que recebe 3 notas por parâmetro e retorna o conceito atingido pela média aritmética das notas. Os conceitos são:

- entre 0.0 e 4.0 (inclusive): conceito "D"
- entre 4.0 (não incluído) e 7.0 (inclusive): conceito "C"

- entre 7.0 (não incluído) e 9.0 (inclusive): conceito "B"
- entre 9.0 (não incluído) e 10.0 (inclusive): conceito "A"

Caso alguma das notas digitadas seja negativa, retorne o texto "ERRO".

Exercício 10: Crie um método que recebe um inteiro por parâmetro e retorna verdadeiro caso seja um valor primo e falso caso contrário. Caso o parâmetro seja negativo o método deve retornar falso.