

### **Exercício 1: Declaração e Inicialização de Tipos Primitivos**

**Objetivo:** Praticar a declaração e inicialização de variáveis de tipos primitivos.

**Descrição:**

Declare e inicialize variáveis para cada um dos seguintes tipos primitivos: byte, short, int, long, float, double, char, e boolean. Em seguida, imprima os valores dessas variáveis no console.

### **Exercício 2: Operações Aritméticas com Tipos Primitivos**

**Objetivo:** Praticar operações aritméticas básicas com tipos primitivos.

**Descrição:**

Crie um programa que some, subtraia, multiplique e divida variáveis dos tipos int, float, e double. Exiba os resultados das operações no console.

### **Exercício 3: Conversão de Tipos Primitivos**

**Objetivo:** Praticar o casting (conversão) entre tipos primitivos.

**Descrição:**

Crie um programa que converta:

- Um int para byte
- Um double para float
- Um float para int
- Um long para short

Exiba os resultados das conversões no console. Comente sobre o que acontece se houver perda de dados.

### **Exercício 4: Comparação e Lógica com Tipos Primitivos**

**Objetivo:** Praticar comparações e operadores lógicos com tipos primitivos.

**Descrição:**

Crie um programa que compare dois números inteiros (int) usando operadores de comparação (>, <, ==, !=). Adicionalmente, crie expressões lógicas utilizando operadores (&&, ||, !) para trabalhar com variáveis boolean.

### **Exercício 5: Verificação de Número Par ou Ímpar**

**Objetivo:** Praticar a estrutura de decisão if-else.

**Descrição:**

Crie um programa que peça ao usuário para digitar um número inteiro. O programa deve verificar se o número é par ou ímpar e exibir uma mensagem correspondente.

### **Exercício 6: Calculadora Simples**

**Objetivo:** Praticar o uso de estruturas de decisão switch-case.

**Descrição:**

Crie um programa que simule uma calculadora simples. O usuário deve digitar dois números e escolher uma operação (adição, subtração, multiplicação ou divisão). Use switch-case para realizar a operação escolhida e exibir o resultado.

### **Exercício 7: Tabuada**

**Objetivo:** Praticar a estrutura de repetição for.

**Descrição:**

Crie um programa que peça ao usuário para digitar um número inteiro. O programa deve exibir a tabuada desse número de 1 a 10.

### **Exercício 8: Contagem Regressiva**

**Objetivo:** Praticar a estrutura de repetição while.

**Descrição:**

Crie um programa que exiba uma contagem regressiva de 10 até 1 e depois exiba "Feliz Ano Novo!".