

**Lista : Atividade 01 - Fundamentos em Java**

Professor: Fábio José Rodrigues Pinheiro

1. Faça um programa que recebe o número de horas trabalhadas, e o valor da hora trabalhada. Calcule e mostre o salário a receber seguindo estas regras:
 - o salário bruto equivale ao número de horas trabalhadas multiplicado pelo valor da hora trabalhada;
 - o imposto equivale a 30% do salário bruto;
 - o salário a receber equivale ao salário bruto menos o imposto.
2. Sabe-se que o quilowatt de energia custa 1% do salário mínimo. Faça um programa que recebe o valor do salário mínimo e a quantidade de quilowatts consumida por uma residência, calcule e mostre:
 - o valor de cada quilowatt;
 - o valor a ser pago por essa residência;
3. Leia os 03 ângulos e os 03 lados de um triângulo, e classifique-o como: retângulo, obtusângulo ou acutângulo; e equilátero, escaleno ou isósceles.
4. Faça um programa que receba
 - O código do produto comprado;
 - A quantidade comprada do produto

Calcule e mostre:

- O preço unitário do produto comprado, seguindo a Tabela I;
- O preço total da nota;
- O valor do desconto, seguindo a Tabela II e aplicado sobre o preço total da nota;
- O preço final da nota depois do desconto.

Tabela I	
Código	Preço
1 a 10	R\$ 10,00
11 a 20	R\$ 15,00
21 a 30	R\$ 20,00
31 a 40	R\$ 40,00

5. Em um campeonato de futebol existem cinco times e cada um possui 11 jogadores. Faça um programa que receba a idade, o peso e a altura de cada um dos jogadores, calcule e mostre:

Tabela II	
Preço Total da Nota	% de Desconto
Até R\$ 250,00	5%
Entre R250,00eR 500,00	10%
Acima de R\$ 500,00	15%

- a quantidade de jogadores com idade inferior a 18 anos;
 - a média das idades dos jogadores de cada time;
 - a média das alturas de todos os jogadores do campeonato;
 - a porcentagem de jogadores com mais de 80kg entre todos os jogadores do campeonato.
6. Faça um programa que leia um número e calcule o fatorial desse número
 7. Faça um programa que leia dois números e apresente o fatorial de todos os números que estejam dentro do intervalo definido pelos números que foram lidos
 8. Faça uma calculadora de troco, baseado nas cédulas da nossa moeda.
 9. Faça um programa que leia um número inteiro e diga se ele é primo
 10. Faça um programa que receba dez números inteiros e mostre a quantidade de números primos dentre os número que foram digitados.