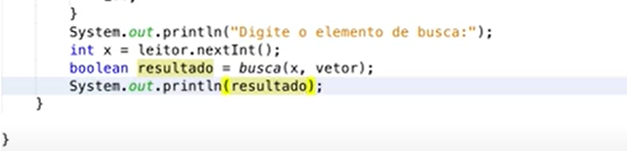
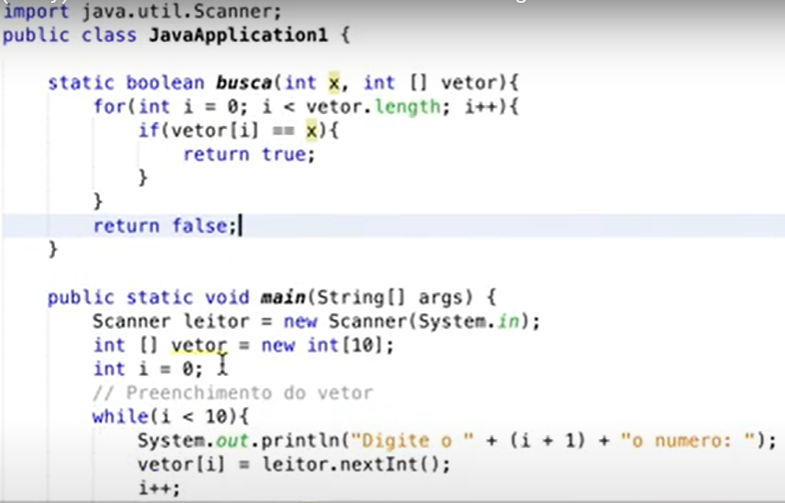
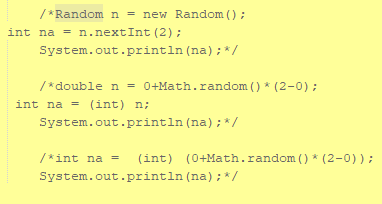
**Tips...**

**Busca em Array.**

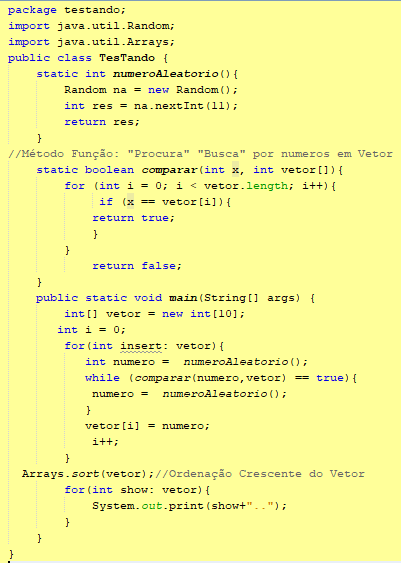


**RANDOM**

****

**Nº Aleatórios NÃO Repetidos**

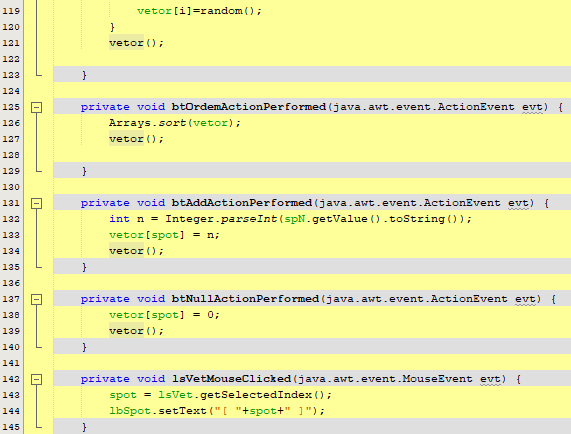
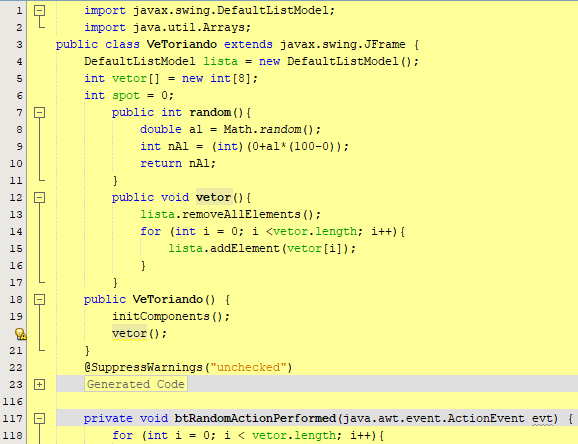
****

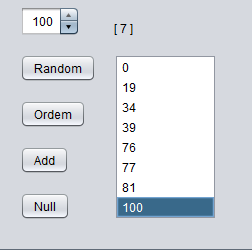
****

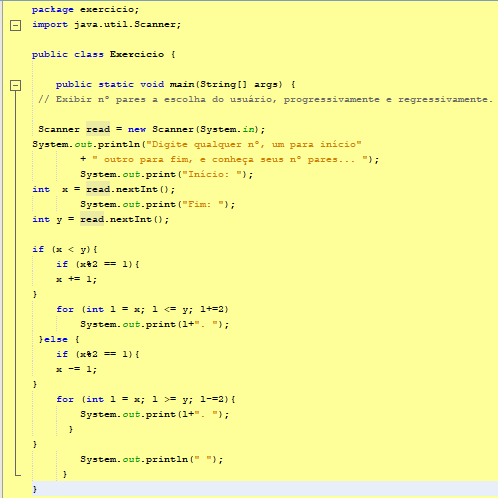
**Detalhes...**

**ArrayList**

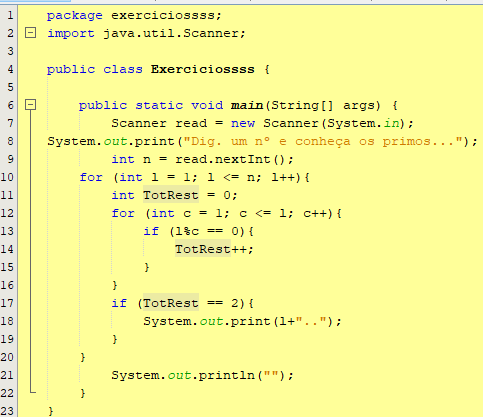
|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No exemplo acima “pouco usado” o ArrayList apenas reconheceu no **for** quando caracterizado **Object.** Para reconhecer como **String,** é necessário declarar no ArrayList o tipo de objeto ou dados.  No exemplo ao lado é declarado o tipo de objeto. Usando um conceito chamado **genéricos**. Então passa ser reconhecido no **for** o tipo **String.** |  | |
| No exemplo acima foram adicionados em ArrayList alguns contatos. No exemplo ao lado, se faz necessário SOBRESCREVER o **toString** para que apareça o resultado desejado. |  |

**VetorSwingPorreta**

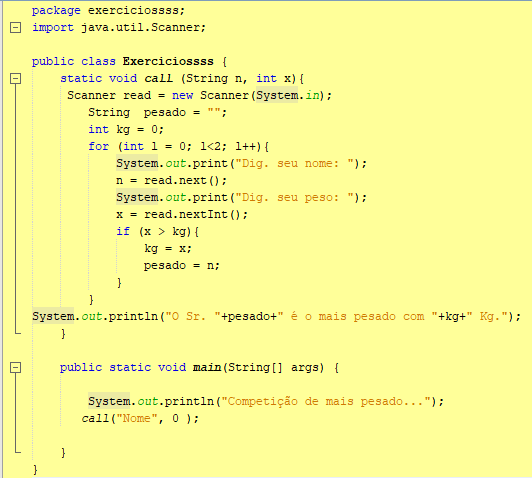
****

**Par de traz para frente**

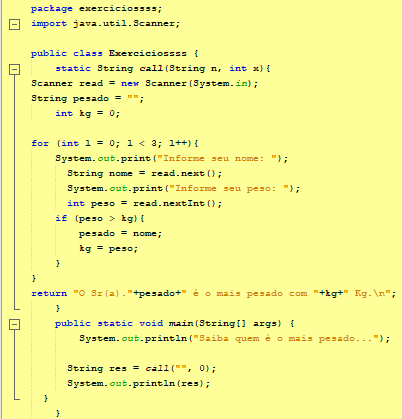
**Exercício nº Primo**



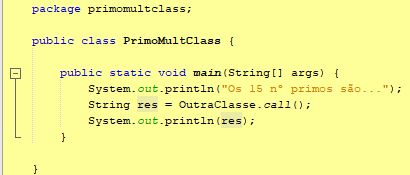
**Usando Método Procedimento Exercício do Mais Pesado**

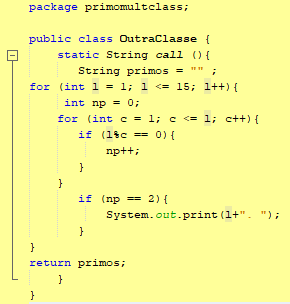


**Método Função Mais Pesado.**

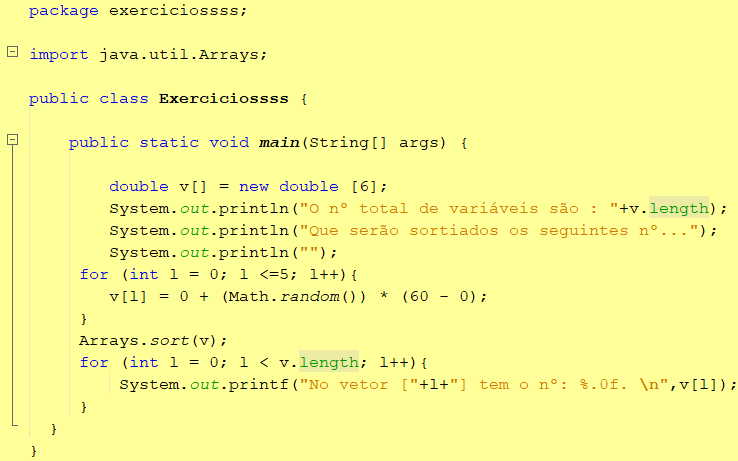


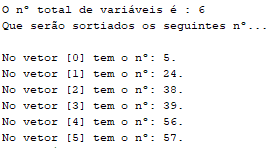
**Exercício Números Primos Usando Múltiplas Classes.**

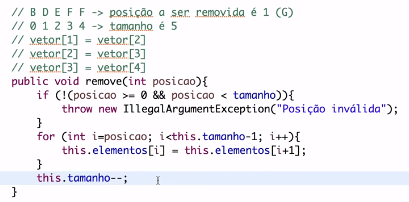
****

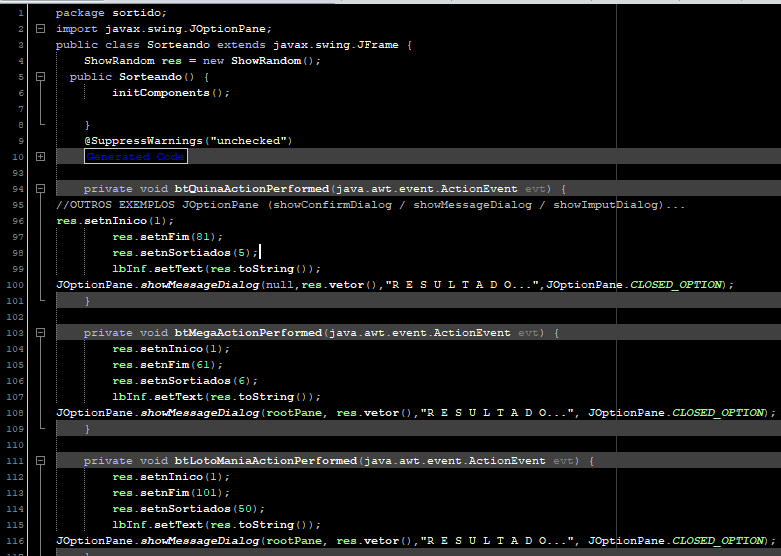
****

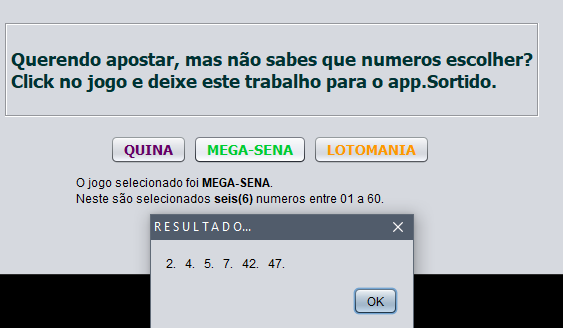
**Exercício Variáveis Compostos; Nº Aleatórios e em Ordem, fornecidos pelo algoritmo.**

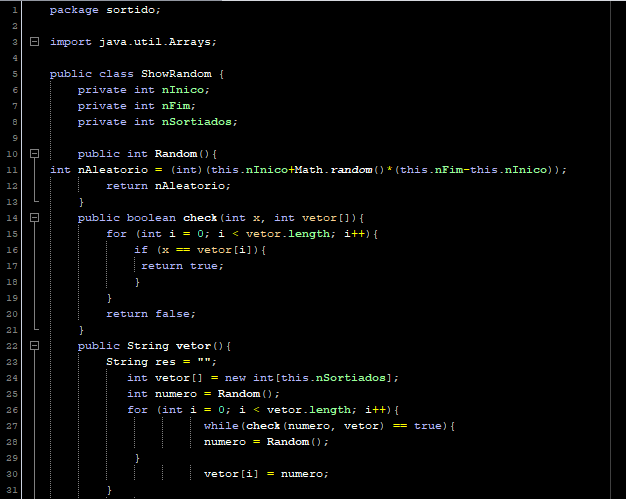
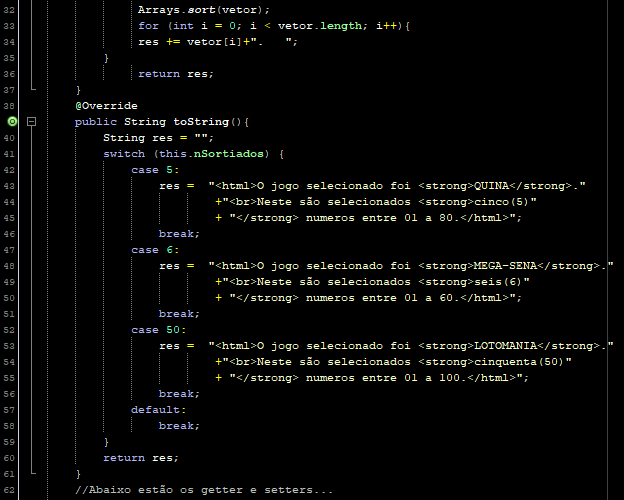
****

****

****

**Sortido**

****

** **