

# Exercício de Fixação 02

---

*Temas abordados: Classes Úteis e Tratamento de Erros.*

Crie o projeto ExFixacao\_02, e trabalhe resolvendo cada questão em uma classe separada. (Não deixe de utilizar o padrão MVC, e copie a Classe Teclado que está no pacote util dos nossos InfoNotes para dentro deste projeto.)

## Questões:

1 – Elabore um programa que peça ao usuário que digite uma frase que seja importante em sua vida. Em seguida, o programa deve apresentar:

- A primeira palavra da frase;
- Exibir toda a frase em letras maiúsculas;
- Exibir a primeira palavra em letras minúsculas;
- Exibir o conteúdo da frase entre as posições 10 e 18;
- Exibir o conteúdo da frase a partir da posição 25;

2 – Elabore um programa que pergunte um ângulo e exiba seno, cosseno e tangente do ângulo informado.

3 – Elabore um programa que faça um sorteio de 10 números, sendo que os números precisam ser menores que 80. Exiba os números sorteados.

4 – Elabore um programa que faça um sorteio de 2 números menores que 100, exiba-os, e também informe qual dos dois números é o maior.

5 – Elabore um programa que pergunte qual o salário que o usuário deseja ganhar, e em seguida, exiba o valor informado formatado em R\$, separador de milhares e centavos com duas casas decimais.

6 – Elabore um programa que exiba o número 123456,789 formatado em 8 moedas de localidades diferentes.

7 – Elabore um programa que pergunte a data de nascimento do usuário, no padrão dd/mm/aaaa. Em seguida, o programa deverá:

- Separar em 3 variáveis os valores do dia, do mês e do ano. Q
- Salvar em uma variável a data informada no padrão americano (aaaa-mm-dd)
- Salvar em outra variável a data de aniversário do usuário em 2012
- Exibir na tela o dia da semana e o dia do ano que o usuário nasceu.
- Exibir na tela o dia da semana e o número da semana que o usuário fará aniversário em 2012.
- Fazer um cálculo e exibir na tela a diferença de dias entre a data de aniversário do usuário em 2012 e a data de hoje.

8 – Elabore um programa que leia do teclado um valor e salve em uma variável do tipo int. Se o usuário digitar um valor que não possa ser salvo nesta variável, o programa deverá solicitar que o usuário digite um novo valor. Se o usuário não digitar um valor aceitável por 3 vezes, seu programa deve terminar exibindo a mensagem “excedeu o limite de tentativas”.

9 – Copie cada uma das Classes das questões 1 a 8, e cole acrescentando nos nomes das Classes o sufixo \_Q9. Trate os possíveis erros que estas Classes copiadas possam vir a apresentar.