

## Exercícios: Arrays Bidimensionais

**Crie uma classe chamada ExerciciosArrays.**  
**Nesta classe, faça os métodos dos exercícios 1 até o 11.**

**Exercício 1:** Faça o que se pede:

- a) Crie um método chamado `exercicio1a`, que retorna o array de inteiros abaixo:

```
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
```

- b) Crie um método chamado `exercicio1b`, que retorna o array de inteiros abaixo:

```
0 1 4 9 16 25 36 49 64 81
0 1 4 9 16 25 36 49 64 81
0 1 4 9 16 25 36 49 64 81
0 1 4 9 16 25 36 49 64 81
0 1 4 9 16 25 36 49 64 81
```

- c) Crie um método chamado `exercicio1c`, que retorna o array de inteiros abaixo:

```
0 0 0 0 0 0
1 1 1 1 1 1
2 2 2 2 2 2
3 3 3 3 3 3
4 4 4 4 4 4
5 5 5 5 5 5
```

- d) Crie um método chamado `exercicio1d`, que retorna o array de inteiros abaixo:

```
-1 -1 -1 -1 -1 -1
0 0 0 0 0 0
-1 -1 -1 -1 -1 -1
0 0 0 0 0 0
-1 -1 -1 -1 -1 -1
0 0 0 0 0 0
-1 -1 -1 -1 -1 -1
0 0 0 0 0 0
-1 -1 -1 -1 -1 -1
```

**Exercício 2:** Crie um método que retorna uma matriz de inteiros com números aleatórios positivos menores que 100. O tamanho da matriz deve ser solicitado pelo teclado dentro do método.

**Exercício 3:** Escreva um método que leia 10 valores **double** do teclado e armazene-os em uma matriz de dimensões 2x5. Seu método deve retornar esta matriz.

**Exercício 4:** Crie um método que recebe um array bidimensional de **double** e retorna a quantidade de elementos deste array.

**Exercício 5:** Crie um método que recebe um array bidimensional de **double** e retorna a quantidade de elementos deste array.

**Exercício 6:** Crie um método que recebe uma matriz de **double** e retorna um `String` de saída para ela, com seus valores separados por um hífen, mas mantendo o formato da matriz. Por exemplo, para a matriz de entrada abaixo:

2.5	5.6	76.3	98.0
7.9	4.4	1.0	19.4
3.4	21.0	12.6	54.3

O método deve retornar a String: "2.5 - 5.6 - 76.3 - 98.0  
7.9 - 4.4 - 1.0 - 19.4  
3.4 - 21.0 - 12.6 - 54.3"

**Exercício 7:** Crie um método que recebe uma matriz de **double** e retorna o maior valor da matriz.

**Exercício 8:** Crie um método que recebe uma matriz de inteiros e retorna a soma de todos os elementos da matriz.

**Exercício 9:** Crie um método que recebe um array bidimensional de `double` e retorna a média dos valores deste array.

**Exercício 10:** Crie um método que devolve uma matriz de caracteres lidos do teclado. O número de linhas da matriz deve ser aleatório, entre 1 e 5, enquanto o número de colunas deve ser também aleatório, porém, entre 1 e 3.

**Exercício 11:** Crie um método que recebe uma matriz de inteiros e retorna um array unidimensional que contém apenas os elementos positivos desta matriz.

**Exercício 12:** Crie uma classe chamada `Principal`. Nela, crie o método `main`. Neste método, chame todos os métodos criados nos exercícios 1 ao 11.