



Fundamentos de linguagem JAVA

1. Escreva um programa que imprima os primeiros 10 números inteiros.
2. Escreva um programa que peça 1 número ao utilizador e imprima a sua tabuada.
3. Escreva um programa que peça 1 número ao utilizador e o imprima na sua ordem inversa.
4. Escreva um programa que peça 1 número ao utilizador e calcule a soma dos seus dígitos.
5. Escreva um programa que imprima todos os números inteiros (entre 101 e 200) que são divisíveis por 9, e apresente a soma de todos esses números.
6. Escreva um programa que peça um número ao utilizador e indique se é um número primo.
7. Escreva um programa que peça um número ao utilizador e indique se é capicua.
8. Escreva um programa que peça ao utilizador um número de bases de um número e apresente o quadrado de cada uma dessas bases. (Ex: $1^2 = 1$, $2^2 = 4$, ...).
9. Escreva um programa que peça ao utilizador a quantidade de números ímpares a somar, e apresente a sua soma.
10. Escreva um programa que peça 1 número ao utilizador e calcule o seu fatorial.
11. Escreva um programa que peça um nome ao utilizador, tente adivinhar esse nome e quando o conseguir imprima o número de tentativa que realizou até o conseguir.
12. Escreva um programa para a música "Beer Song". Começamos com 99 cervejas, e enquanto houver cervejas o programa deverá ir apresentando o seguinte output:
"99 bottles of beer on the Wall
99 bottles of beer
Take one down.
Pass it around." ...
13. Escreva um programa que calcula a área de uma casa. Para tal será necessário o utilizador inserir a área de cada uma das divisões da casa. O programa deverá pedir área de cada uma das divisões enquanto o utilizador responder "sim" quando questionado se tem mais divisões a inserir.
14. Escreva um programa que preencha uma matriz **regular** com um dado caracter, e que posteriormente apresente as diagonais (principal e secundária) com outro caracter. O tamanho da matriz deve ser definido pelo utilizador.

```
| i i |  
i | | i  
i | | i  
| i i |
```