1 - Crie uma classe que simule a jogada de um dado de seis lados (números de 1 a 6) por três vezes. Ao final some seus valores e apresente o resultado das três jogadas.

2 - Uma farmácia precisa ajustar os preços de seus produtos em 12%. Elabore uma classe que receba o valor do produto e aplique o percentual de acréscimo. O novo valor a ser calculado deve ser arredondado para mais ou para menos usando o método round. A classe deve também conter um laço de repetição que encerre o programa quando o usuário fornecer o valor zero  
(0) para o valor do produto. Dessa forma, o usuário digita o valor do produto, a classe calcula e mostra o valor com acréscimo, a seguir solicita um novo valor. Esse processo continua enquanto o valor do produto for diferente de zero; caso contrário o programa será encerrado

3 - Crie uma classe que gera um número aleatoriamente (entre 5 e 10) por Math.random. Em seguida, faça com que apareça em tela uma senha numérica contendo a mesma quantidade de dígitos correspondentes ao valor aleatório gerado. Apresente em tela o número sorteado e a senha.

4 - Construa uma classe que receba uma frase qualquer e mostre essa frase de trás para a frente e sem espaços em branco,

5 - Elabore uma classe que receba uma frase e verique que se essa frase possui palavras impróprias. As palavras impróprias são: sexo e sexual. Caso encontre uma dessas palavras, emita em tela a mensagem “conteúdo impróprio”, caso contrário “conteúdo liberado”,

6 - Crie uma classe que exiba o substring de uma string FRASE composto por todos os caracteres de FRASE exceto o último caracter.

7 - Para elevar um número a uma potência, usamos o método \_\_\_\_\_\_\_ de Math.

8 - Para converter radianos em graus, usamos o método \_\_\_\_\_\_\_ de Math.