



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ – UFC SOBRAL

TÉCNICAS DE PROGRAMAÇÃO – 2019.1 – PROF. WENDLEY

AULA PRÁTICA: 2 – Classe Scanner

Para realizar os exercícios práticos abaixo, utilize o programa NetBeans com Java.

EXERCÍCIO PRÁTICO - 1)

Faça um programa que solicite ao usuário um valor de 3 a 90, agora denominado *X*. Em seguida, imprima os *X* primeiros elementos da série de Fibonacci. A série é a seguinte: 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13 *etc.* Para calculá-la, o primeiro e segundo elementos valem 1; daí por diante, cada elemento vale a soma dos dois elementos anteriores.

Para a leitura de um número digitado pelo usuário, dentro do método **main**, coloque:

```
Scanner ler = new Scanner(System.in);
int i, n;

System.out.printf("Digite um número\n");
n = ler.nextInt();
```

No início do arquivo, coloque “Import java.util.Scanner;”

EXERCÍCIO PRÁTICO – 2)

Faça uma classe java chamada **carros** com as seguintes características:

Atributos:

- Marca (String)
- Modelo (String)
- Ano (Integer)
- Portas (Integer)
- Preço (Double)

Métodos:

- setMarca
- setModelo
- setAno
- setPortas
- setPreço

- getMarca
- getModelo
- getAno
- getPortas
- getPreco

Em seguida, em um novo arquivo, faça um programa principal que crie 3 objetos chamados, obrigatoriamente, de **obj1**, **obj2** e **obj3**, instanciando a classe recém-criada **carros**. Inicialmente, o programa deve perguntar ao usuário a marca, modelo, ano, portas e preço de cada um dos 3 objetos. Use Scanner para ler as informações do usuário e os “sets” para atribuir. Em seguida, usando os “gets”, imprima todos os atributos de cada um dos três objetos.

Por fim, crie um novo método chamado **verDesconto**, que vai exibir o preço do carro com um desconto de x %, sendo x um desconto informado pelo usuário em tempo de execução. Atenção: o método não deve alterar o preço salvo, apenas exibirá o novo preço com o desconto.