## DEPARTAMENTO DE ENGENHARIA INFORMÁTICA

## Programação Orientada aos Objetos 2021/2021 EXERCÍCIO DE AVALIAÇÃO #1

Data de publicação: 22/09/2021 Prazo de entrega: 29/09/2021

Entrega: Ficheiro(s).java no Inforestudante

## **Notas Importantes:**

1 – A fraude denota uma grave falta de ética e constitui um comportamento não admissível. Qualquer tentativa de fraude leva a anulação do exercício tanto do facilitador como do prevaricador.

2 - Este exercício é individual.

Faça um programa que peça um número inteiro N, maior do que zero, ao utilizador. Deve assegurar que não prossegue com um valor inválido. De seguida, o programa deve verificar se o número tem algarismos repetidos. Se tiver, escreva uma mensagem elucidativa no ecrã. Caso contrário, represente o número no ecrã em formato de colunas, cada uma das quais representa o algarismo na respetiva posição. As colunas são constituídas por asteriscos (\*), em quantidade correspondente ao algarismo que representam. Deve existir uma coluna em branco no início e entre cada duas colunas consecutivas. Na base de cada coluna deve ser apresentado o algarismo correspondente.

## Exemplos:

```
i)
Valor de N: -63
Número inválido.

ii)
Valor de N: 966
Número com algarismos repetidos.

iii)
Valor de N: 9263

*
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
    *
```

A solução a apresentar deve ter, no mínimo, os dois métodos seguintes (para além do método main()):

• int ocorrencias (int alg, int n) - recebe um algarismo e um número inteiro, calcula e devolve o número de ocorrências do algarismo no número inteiro;

- boolean repetidos (int n) recebe um número inteiro e devolve true caso tenha algarismos repetidos ou false caso contrário;
- void desenha (int n) recebe um número inteiro e representa-o graficamente de acordo com a descrição anterior.

O número N poderá ter qualquer tamanho.

Não poderá recorrer à utilização de arrays.

O recurso a métodos e instruções de repetição será valorizado relativamente à utilização de múltiplas variáveis (para cada algarismo do número, por exemplo).