

## Atividade de Revisão – Modularização

- 1) Construa um programa que verifique se um dado número é divisível por outro. Ambos devem ser fornecidos pelo usuário e passados como parâmetros para o método que irá definir se são divisíveis. A resposta do método deverá ser do tipo verdadeiro (*true*) ou falso (*false*).
- 2) Escreva um programa em Java com dois métodos além do método principal:
  - a. Um método deverá calcular a área de um retângulo, tendo como parâmetros os valores de sua largura e comprimento devendo devolver como retorno o valor da sua área.
  - b. O outro método deverá verificar se o retângulo é um quadrado ou não, devendo devolver Verdade caso seja um quadrado, e Falso, caso contrário.
- 3) Faça um programa para:
  - a. Preencher com dados um vetor de inteiros com 10 posições, use procedimento para esta ação;
  - b. Construa uma função que retorne a soma dos valores armazenados no vetor;
  - c. Mostre na tela o resultado da função a partir do método principal.
- 4) Escreva um programa em Java com três métodos além do método principal:
  - a. O primeiro método recebe como parâmetro as duas matrizes que serão somadas e deve mostrar na tela a matriz resultante da soma;
  - b. O segundo método recebe como parâmetro duas matrizes que serão multiplicadas e deve mostrar na tela a matriz resultante da multiplicação.
  - c. O terceiro método recebe uma matriz como parâmetro e mostra os componentes desta matriz na tela.
- 5) Uma loja tem em seu quadro de funcionário 10 vendedores. Esses vendedores precisam ser cadastrados em um novo sistema. As informações serão cadastradas em três vetores. O primeiro vetor guardará o código do Vendedor, o segundo guardará o nome do vendedor e o terceiro terá o valor de venda no mês do vendedor. Faça um programa que contenha um menu com as seguintes opções:
  - a. Incluir todos os dados dos vendedores.
  - b. Alterar o valor de uma venda de um determinado vendedor (a pesquisa deverá ser feita pelo nome).
  - c. Consultar o nome do vendedor com maior valor de venda no mês.Cada opção de menu deverá ser implementada como um método da classe principal. O menu também deverá ser apresentado na tela por um método específico denominado "menu".