

Atividade de Laboratório II

Programação Orientada à Objeto

Professor Me. Eng. Gerson Neto.

Java SE.

Programas utilizados:

- IDE Eclipse.
- Plataforma Java SE.

1. Escreva um aplicativo que solicita ao usuário inserir dois números inteiros e imprima a soma, subtração, divisão e produto desses dois números.
2. Escreva um aplicativo que solicita ao usuário inserir dois números inteiros e imprima a soma, a média e imprima os números em ordem crescente.
3. Escreva um aplicativo que solicita ao usuário inserir cinco números inteiros e imprima o maior, o menor número do grupo.
4. Escreva um aplicativo que lê dois inteiros, determina se o primeiro é um múltiplo do segundo.
5. Desenvolva um aplicativo que determinará se um cliente de uma loja de departamentos excedeu o limite de crédito em uma conta-corrente. Para cada cliente, os seguintes fatos estão disponíveis: número da conta, saldo no início do mês, total de todos os itens cobrados desse cliente no mês, total de créditos aplicados ao cliente no mês e limite de crédito autorizado. O programa deve inserir todos esses fatos com ponteiros, calcular o novo saldo ($= \text{saldo inicial} + \text{despesas} - \text{créditos}$), exibir o novo saldo e determinar se o novo saldo excede o limite de crédito do cliente. Avisar se o crédito do cliente está excedido ou não.
6. Considere uma grande empresa que paga seu pessoal de vendas com base em comissões. O pessoal de vendas recebe R\$ 200 por semana mais 9% de suas vendas brutas durante a semana. Desenvolva um aplicativo que receba a entrada de itens vendidos por um vendedor durante a última semana e calcule e exibe os rendimentos do vendedor.
7. Desenvolva um aplicativo que determine o salário de um empregado que recebe por hora trabalhada. A empresa paga "hora normal" para as primeiras 40 horas trabalhadas e 50% a mais para todas as horas trabalhadas além das 40 horas. O aplicativo deve receber a quantidade de horas trabalhadas e o valor da hora normal e calcular o salário bruto do empregado.
8. Uma empresa de grande porte quer transmitir dados via internet, mas está preocupada com a possibilidade de seus telefones estarem grampeados. Ela pediu para você escrever um programa que criptografe os dados de modo que estes possam

ser transmitidos mais seguramente. Todos os dados são transmitidos como inteiros de quatro dígitos. Seu aplicativo deve ler um inteiro de quatro dígitos inserido pelo usuário e criptografá-lo desta maneira: Substitua cada dígito pelo resultado da adição de 7 ao dígito e obtendo o resto depois da divisão do novo valor por 10. Troque então o primeiro dígito pelo terceiro e o segundo dígito pelo quarto. Então imprima o inteiro criptografado. Escreva um outro aplicativo separado que receba como entrada um inteiro de quatro dígitos criptografado e o descriptografe para formar o número original.