**Unidade 3: Introdução - Lista de Exercícios - atividadeAula**

Implemente uma classe com o método main para cada um dos seguintes exercícios utilizando o VSCode. Faça a análise do problema identificando as entradas, saídas e testes. Utilize somente os comandos que você aprendeu na disciplina até o momento para a resolução das atividades.

Utilize o nome do arquivo Java e da Classe de acordo com o indicado no inicio de cada enunciado.

**Uni3Exe01.java**

Uma imobiliária vende apenas terrenos retangulares. Faça um programa para ler as dimensões de um terreno e depois exibir a área do terreno.

**Uni3Exe02.java**

Uma loja de calçados está concedendo 12% de desconto nos produtos. Escreva um programa para calcular e exibir o valor de desconto a ser dado num par de sapatos e quanto deve custar o produto com o desconto. O preço do par de sapatos deve ser informado pelo usuário. Como resultado, o programa deverá exibir as seguintes mensagens:

O valor do desconto é de R$ xxx  
O preço do par de sapatos com desconto é R$ xxx

**Uni3Exe03.java**

Um motorista deseja abastecer seu tanque de combustível. Escreva um programa para ler o preço do litro da gasolina e o valor do pagamento e exibir quantos litros ele conseguiu colocar no tanque.

**Uni3Exe04.java**

Faça um programa para ler três notas de um aluno em uma disciplina e imprimira sua média ponderada (as notas tem pesos respectivos de 5, 3 e 2).

**Uni3Exe05.java**

Uma granja possui um controle automatizado de cada frango da sua produção. No pé direito do frango há um anel com um chip de identificação; no pé esquerdo são dois anéis para indicar o tipo de alimento que ele deve consumir. Sabendo que o anel com chip custa R$ 4,00 e o anel de alimento custa R$ 3,50, faça um programa para calcular o gasto total da granja para marcar todos os seus frangos.

**Uni3Exe06.java**

Um restaurante cobra R$ 25,00 por cada quilo de refeição. Escreva um programa que leia o peso do prato montado pelo cliente (em quilos) e imprima o valor a pagar. O peso do prato é de 750 gramas.

**Uni3Exe07.java**

Uma fábrica de refrigerantes vende seu produto em três formatos: lata de 350 ml, garrafa de 600 ml e garrafa de 2 litros. Se um comerciante compra uma determinada quantidade de cada formato, faça um programa para calcular quantos litros de refrigerante ele comprou.

**Uni3Exe08.java**

Uma pessoa foi até uma casa de câmbio trocar dólares por reais. Para isto ela entregou um valor em dólares para o atendente. Considerando que o atendente tem a cotação do dólar, descreva um programa para calcular quantos reais o atendente deve devolver para a pessoa.

**Uni3Exe09.java**

Descreva um programa que calcule o volume de uma lata de óleo. Fórmula:

**Uni3Exe10.java**

Descreva um programa que leia o comprimento dos catetos de um triângulo retângulo e calcule o comprimento da hipotenusa.  
Fórmula:

**Uni3Exe11.java**

Descreva um programa que dado uma temperatura em °C informe o seu valor em °F. Fórmula:

°F = (9/5) °C + 32

**Uni3Exe12.java**

Uma empresa tem para um funcionário os seguintes dados: o nome, o número de horas trabalhadas mensais e o número de dependentes. A empresa paga R$ 10,00 por hora (valor para cálculo do salário trabalho) e R$ 60,00 por dependente (valor para cálculo do salário família) e são feitos descontos de 8,5% sobre o salário trabalho para o INSS e de 5% sobre o salário trabalho para o imposto de renda. Descreva um programa que informe o nome, o salário bruto e o salário líquido do funcionário.

**Uni3Exe13.java**

Numa loja de materiais de construção, um azulejo estampado custa R$ 12,50. Faça um programa para ler o comprimento e altura de uma parede (em metros), e depois escrever o valor gasto com a compra de azulejos. Considere que um metro quadrado é formado por 9 azulejos.

**Uni3Exe14.java**

Descreva um programa que a partir da distância percorrida e o do tempo gasto por um motorista durante uma viagem de final de semana, calcule a velocidade média e a quantidade de combustível gasto na viagem, sabendo que o automóvel faz 12 km por litro.

**Uni3Exe15.java**

Construa um programa para ler um número inteiro (assuma até 3 dígitos) e imprima a saída da seguinte forma:

X centena(s) Y dezena(s) K unidade(s)

Exemplo, se for submetido o número 384, o programa deverá exibir:

3 centena(s) 8 dezena(s) 4 unidade(s)

**Uni3Exe16.java**

Suponha que um caixa disponha apenas de notas de 100, 10 e 1 reais. Considerando que alguém está pagando uma compra, faça um programa que determine e escreva o número mínimo de notas que o caixa deve fornecer como troco. Escreva também o número de cada tipo de nota a ser fornecido como troco. Suponha que o sistema monetário não utilize centavos.