

Disciplina: Fundamentos de Programação

Turma: 34

Data: 27/03/2024

Nome:

Atividade 1

Nota ME

Prof. Otávio Parraga

1. A proprietária do centro de tênis “Na Dau Silva”, sabendo que você entrou num curso de Computação, pediu para você completar um programa iniciado pelo estagiário da empresa que ganhou uma bolsa de estudos e não finalizou o código.

O programa deve receber **dois conjuntos de horários, formados por hora e minuto cada um**, relacionados ao início e ao fim da partida de tênis jogada.

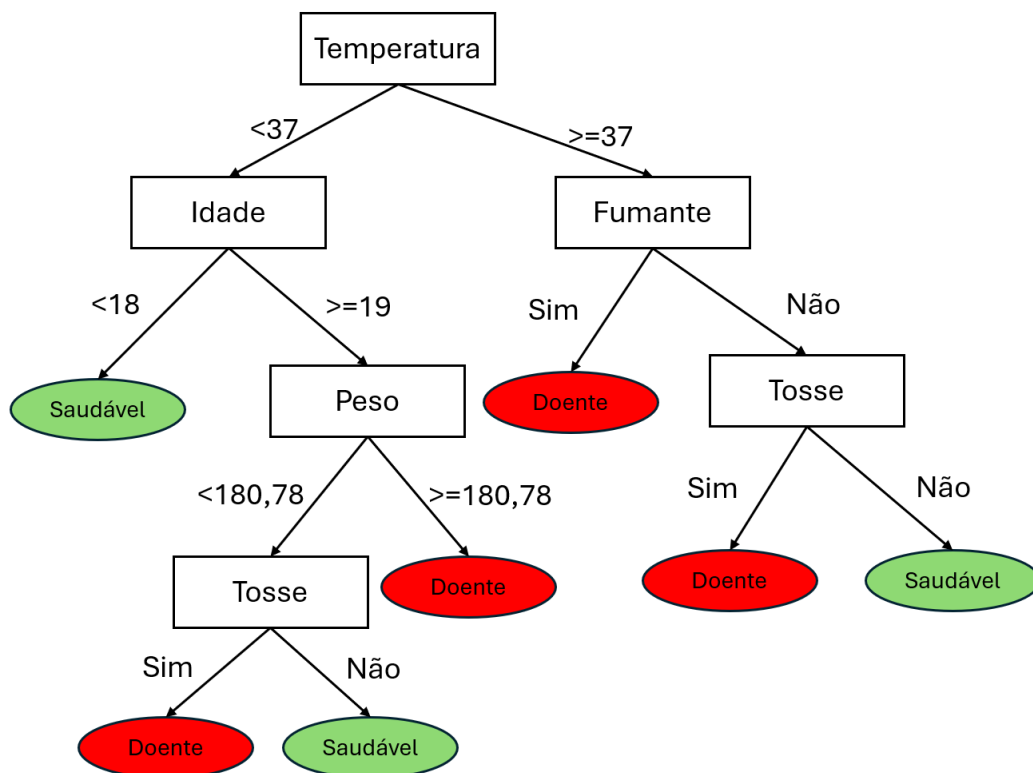
Ao final deverá imprimir **a duração da partida e o total a ser pago** sabendo que o aluguel de cada quadra custa R\$ 90,00 por hora.

Detalhe, nesta empresa são cobradas “horas cheias”, isto é, o cliente sempre paga a “hora arredondada para mais”.

Exemplo se o jogo durou 1h32min pagará 2 horas, se jogou 45min paga 1 hora...e assim por diante. Se o jogo durar mais de 3 horas tem desconto de 10% no preço final.

2. Árvores de Decisão são um algoritmo de aprendizado de máquina utilizado para classificar objetos. Elas são construídas ao aplicar um algoritmo de indução a uma certa base de dados. Suponha que um colega que trabalha com aplicações inteligentes na área da saúde gerou uma árvore que classifica se um determinado paciente está saudável ou doente.

Ele pediu a você para escrever um programa de computador que leia as informações de um novo paciente que entrou no hospital e consiga classificá-lo entre Doente ou Saudável. Crie um programa que requisiite ao usuário **todas as informações necessárias** (Temperatura, Idade, Fumante, Peso e Tosse) e logo depois **passe todas as informações como parâmetros para um método chamado classificar**. Esse método deve retornar as Strings “Saudável” ou “Doente”, seguindo as classificações da árvore.



Entrega:

O trabalho é individual e deverá ser entregue por meio do Moodle, na área do trabalho avaliativo 1.

Para cada questão deve ser enviado um arquivo com a extensão “.java”. Compacte os dois arquivos em uma pasta. O arquivo compactado deverá ter a seguinte nomenclatura “nome_sobrenome.zip”.

Arquivos enviados sem seguir o padrão explicitado não serão avaliados!