Exercícios

1. Crie uma classe que receba três nomes quaisquer por meio da linha de execução do programa (prompt) e os imprima na tela da seguinte maneira: o primeiro e o último nomes serão impressos na primeira linha um após o outro e o outro nome (o segundo) será impresso na segunda linha.

2. Faça uma classe que receba a quantidade e o valor de três produtos no seguinte formato: Quantidade1 Valor1 Quantidade2 Valor2 Quantidade3 Valor3. O programa deve calcular esses valores seguindo a fórmula **total = Quantidade1 x Valor1 + Quantidade2 x Valor2 + Quantidade3 x Valor3**. O valor total deve ser apresentado no final da execução do programa.

1. Crie uma classe que receba a largura e o comprimento de um lote de terra e mostre a área total existente. Utilize a caixa de diálogo com a classe JOptionPane para a entrada de dados.
2. Crie uma classe que receba quatro valores quaisquer e mostre a média e o somatório entre eles e o resto da divisão do somatório por cada um dos valores. Utilize a caixa de diálogo com a classe JOptionPane para a entrada de dados. Para quebrar uma linha dentro da caixa de diálogo, utilize "\n".

5. Uma determinada pessoa que trabalha com piscinas precisa de um programa que calcule o valor das construções solicitadas pelos clientes, sabendo que eles sempre fornecem o comprimento, a largura e a profundidade da piscina a ser construída. Leve em consideração que o valor é cobrado por m3 de água que a piscina conterá e o preço é de 45.00 por m3.