

Simulado de prova LP1

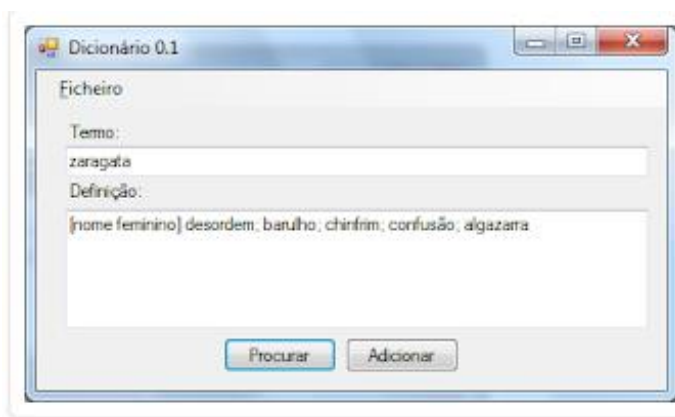
1. Construa um algoritmo em fluxograma que peça um valor compreendido entre 1 e 7 ao usuário e escreva na tela o dia da semana correspondente:

- 1: "Domingo"
- 2: "Segunda"
- 3: "Terça"
- 4: "Quarta"
- 5: "Quinta"
- 6: "Sexta"
- 7: "Sábado"
- Outro: "Inválido"

Em seguida, implemente o algoritmo em Java.

Fonte: <https://sites.google.com/site/csharpgps/modulo-1/exercicios>

2-Considere a tela a seguir.



<https://sites.google.com/site/csharpgps/modulo-7>

- a) Quais componentes são utilizados nesta interface gráfica?
- b) Sabendo que a tela visa coletar dados para armazenamento de atributos de um objeto, definir a classe Java deste objeto, contendo atributos, métodos construtor e de acesso.

3. Faça o teste de mesa para o algoritmo a seguir.

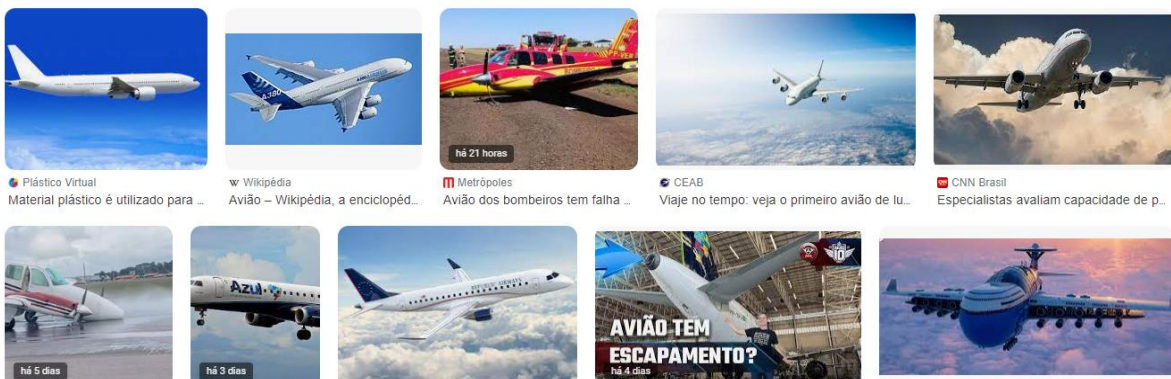
```

INICIAR
  DECLARE lista[10], item, i, achou
  PARA i DE 0 ATÉ 9 FAÇA
    ESCRIVA "Digite o item ", i+1, " da lista: "
    LEIA lista[i]
  FIM PARA
  ESCRIVA "Digite o item a ser procurado: "
  LEIA item
  i <- 0
  achou <- FALSO
  ENQUANTO i < 10 E NÃO achou FAÇA
    SE lista[i] = item ENTÃO
      achou <- VERDADEIRO
    FIM SE
    i <- i + 1
  FIM ENQUANTO
  SE achou ENTÃO
    ESCRIVA item, " encontrado na posição ", i
  SENÃO
    ESCRIVA item, " não encontrado na lista"
  FIM SE
FIM

```

Em seguida, implemente em Java o algoritmo.

4 - Implemente uma classe Java que descreva os objetos a seguir.



A classe deve ter:

- métodos construtor e de acesso
- mínimo de três atributos
- três métodos de classe

Instanciar três objetos dessa classe no método main.