



Prof. Fernando Bryan Frizzarin

Disciplina:

Programação de Computadores I
Aula 13
Prática - Exercício



Exercícios

- Reúnam-se em grupos de 3 pessoas no MÁXIMO. Cada um terá tarefas específicas:
- 1. Criar uma classe que contenha métodos específicos para ordenar um vetor usando os seguintes métodos:
 - a) Seleção
 - b) Bubblesort
 - c) Quicksort
- 2. Criar uma classe que contenha métodos específicos para preencher um vetor com as seguintes possibilidades:
 - a) Preencher com números digitados pelo usuário
 - b) Preencher com número aleatórios
 - c) Preencher com números na ordem crescente com início selecionado pelo usuário
 - d) Preencher com números na ordem decrescente com início selecionado pelo usuário



Exercícios

3. Criar uma classe em que seja possível procurar um valor no vetor e retornar em qual posição ele foi encontrado nos seguintes métodos:
 - a) Pesquisa linear
 - b) Pesquisa binária
4. Criar uma classe executável que seja possível, através de menu, selecionar os métodos das classes criadas anteriormente;



Exercícios

- Sugestão para tela de menu e todas as funcionalidades:

```
BlueJ: BlueJ: Janela de Terminal - teste2
Opções
1. Para selecionar o tamanho do vetor
2. Para preencher o vetor digitando
3. Para preencher o vetor com números crescentemente
4. Para preencher o vetor com números decrescentemente
5. Para preencher o vetor com números aleatórios
6. Para ordenar usando seleção
7. Para ordenar usando BubbleSort
8. Para ordenar usando QuickSort
9. Para realizar uma busca linear
10. Para realizar uma busca binária
11. Para mostrar o vetor como ele está agora
0. Para sair
|
```