



| | | | |
|--|---------------------------------|----------------|---------------|
| Disciplina Laboratório de Computação II | Curso Engenharia de Software | Turno Noite | Período 2º |
| Professor Felipe Cunha (felipe@pucminas.br) | | | |

Aula 03 – Java

1. Crie uma classe java *MaiorNumero* que contenha um método que receba dois números inteiros e imprima o maior entre eles.
2. Crie uma classe java *NumeroDecrescente* que contenha um método que receba um número inteiro e imprima, em ordem decrescente, o valor do número até 0.
3. Escreva um programa que imprima na tela a soma dos números ímpares entre 0 e 30 e a multiplicação dos números pares entre 0 e 30.
4. Crie uma classe java *TrocaNumero* que contenha um método que receba dois números *NumA* e *NumB*, nessa ordem, e imprima em ordem inversa, isto é, se os dados lidos forem *NumA* = 5 e *NumB* = 9, por exemplo, devem ser impressos na ordem *NumA* = 9 e *NumB* = 5.
5. Crie uma classe java *ComparaNumero* que contenha um método que receba dois números e indique se são iguais ou se são diferentes. Mostre o maior e o menor (nesta sequência).
6. Crie uma classe *MediaAluno* que contenha um atributo do tipo vetor de inteiros com o nome de notas. Essa classe deve ter um método para adicionar as notas nesse vetor (os valores que podem ser adicionados no vetor são os inteiros entre 0 e 100, caso contrário imprime uma mensagem de erro e não adiciona) e outro método que calcule a média de um aluno e imprima essa média.
7. Crie uma classe *Contato* que possui dois atributos: *nome* e *email* do tipo String. Crie outra classe, chamada *Agenda*, que possui um atributo contatos do tipo vetor de Contato. A classe *Agenda* deve conter um método para adicionar um novo contato em uma posição vazia do vetor, outro método para buscar um contato (retorna uma instância de Contato) através do nome e, por fim, um método para excluir um contato através do nome.