

Programação I - Lista de exercícios 2 - Operações matemáticas e de String

1 - Crie uma classe que simule a jogada de um dado de seis lados (números de 1 a 6). por três vezes. Ao final some os valores e apresente o resultado das três jogadas.

Ex.:

Número 1 = 2

Número 2 = 1

Número 3 = 5

Total= 8

2 - Uma farmácia precisa ajustar os preços de seus produtos em 12%. Elabore uma classe que receba o valor do produto e aplique o percentual de acréscimo. O novo valor a ser calculado deve ser arredondado para mais ou para menos usando o método round. A classe deve ter um laço de repetição que encerre o programa quando o usuário fornecer o valor zero para o valor do produto.

3 - Crie uma classe gera um número aleatório entre 5 e 10. Em seguida, faça com que apareça em tela uma senha numérica contendo a mesma quantidade de dígitos correspondentes ao valor aleatório gerado.

Exemplo:

Número sorteado = 6

Senha = 562354

4 - Construa uma classe que receba uma frase qualquer e mostre essa frase de trás para a frente sem espaços em branco, conforme o exemplo.

Exemplo:

Frase fornecida = Aprendendo Java

Frase de trás para frente = avaJodnednerpA

5 - Elabore uma classe que receba uma frase e verifique se ela possui palavras: Rivera ou Livramento. Caso encontre uma dessas palavras, imprima “Conteúdo impróprio - Informe Fronteira”, se não, imprima a frase, toda em maiúsculas.