

Unidade Operativa: Campo Grande	
Curso: Técnico de Informática (11515)	Grupo: 2016.5
U.C.: Java (5.2)	Finalidade: () c1 (X) cr () cf
Instrutor: Fabiano dos Santos Moreira	Data: 19/09/2017
Competências a serem avaliadas: <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver estruturas de controle de decisão e de interação; • Criar e utilizar referências polimórficas. 	
Aluno:	Conceito:

Atividade Prática de Recuperação:

Orientações Gerais:

- **Data da entrega: 19/09/2017 (uma hora antes do término da aula);**
- **Forma da entrega:** Exportação das atividades, compactadas em “ZIP”, com o número da avaliação, nome completo e UC no nome do arquivo.
Ex.: **ARP_FabianoMoreira_2016.1_UNIDADE.zip**.
- Cada atividade deve constar o nome completo no aluno comentada no cabeçalho do arquivo.
- Uma cópia será enviada via e-mail para: **fabianomoreira.net@gmail.com**;
- Conteúdos como fotos, textos. Serão fornecidos pelo instrutor na pasta da turma **Online (acesso pelo blog: fabianomoreira.blogspot.com)**;
- **A nota da atividade será pontuada proporcionalmente a quantidade de resolução correta da mesma (60% = Satisfatório, 70% = Bom, 90% a 100% = Ótimo). Os erros de sintaxe, códigos e semânticos também serão considerados na pontuação.**

Elabore as questões 1 e 2 utilizando controle de decisão, polimorfismos e MVC. Para interagir com o usuário utilize a classe JOptionPane:

1. Desenvolva um gerador de tabuada, capaz de gerar a tabuada de qualquer número inteiro entre 1 a 100. Caso o número seja inválido. O sistema irá informar ao usuário o erro e qual a sequência válida. O usuário deve informar de qual número ele deseja ver a tabuada. A saída deve ser conforme o exemplo abaixo.

Tabuada de 5:

5 X 1 = 5

5 X 2 = 10

...

5 X 10 = 50

2. **Jogo de Forca.** Desenvolva um jogo da forca. O programa perguntará ao usuário uma palavra ou frase. Na sequência o programa mostrará a dica da resposta, em forma de lacunas, para o jogador. E perguntará um letra para compor a palavra. O jogador poderá errar 6 palavras vezes antes de ser enforcado(perder o jogo). Caso o Jogador acerte. A letra irá para a lacuna correspondente à lacuna da palavra. Veja o exemplo:

Digite uma letra: A

Você errou pela 1a vez. Tente de novo!

Digite uma letra: O

A palavra é: _ _ _ _ O

Digite uma letra: E

A palavra é: _ E _ _ O