

Aula após Unidade 1 – Parte 1.

1 - Editar, compilar e executar o HelloWorld vias TextPad e Dos.

```
public class HelloWorld
{
    public static void main (String [] args)
    {
        System.out.println("Ola Mundo...");
    }
}
```

Exercícios: \ExApp\HelloWorld.java

```
public class HelloWorld
{
    public static void main (String [] args)
    {
        System.out.println("Ola Mundo...");
    }
}
```

2 – Declare três variáveis (int, float, double) inicialize-as com o valor (10/3), imprima o resultado. Perceba a perda de precisão para os tipos float e double. Inicialize o tipo float com (10f/3) e double com (10.0/3). Imprima e perceba a diferença.

```
int i = 10 / 3;
float f = 10f / 3f;
double d = 10.0 / 3.0;

System.out.println("int: "+i);
System.out.println("float: "+f);
System.out.println("double: "+d);
```

3 – Crie e inicialize uma variável do tipo int. Crie uma variável do tipo long e inicialize ela com o valor de i fazendo a conversão.

```
long l = (long) i;

System.out.println("long convertido: "+l);
```

4 – Declare (int i = 5;), execute o código abaixo e entenda o resultado:

```
System.out.println("++i: "+ ++i);
System.out.println("i++: "+ i++);
System.out.println("i: "+ i);
```

5 – Faça um programa em java que imprima os nrs pares de 0 – 10 utilizando o operador de módulo (resto).

6 – Faça um programa que baseado no valor de uma variável (int Quantidade = 3) imprima:

```
*
**
***
Caso se altere o valor de Quantidade para 4, imprima:
*
**
***
****
```

```
// numeros pares de 1-100

int Quantidade = 5;

int x;
for(x=1; x<=Quantidade; x++)
{
    for(int y=1; y<=x; y++)
    {
        if( x != y )
        {
            System.out.print("*");
        }
        else
        {
            System.out.println("*");
        }
    }
}
```

7 - Fazer inverso da questão 6. (int Quantidade = 5;)

**

*

8 – Declare duas variáveis: (short v1 = 10; short v2 = 5;) Declare uma terceira variável chamada de “maior”, inicialize ela com o maior valor das variáveis v1 e v2 utilizando operadores ternários. Imprima “maior”.

```
short menor = (v1<v2)?v1:v2;
```

```
System.out.println("menor: "+menor);
```

9 – Inicialize uma variável do tipo int com um nr randômico de 0 – 9, conforme o exemplo:

```
double r = Math.random() * 10;
```

```
int ir = (int) r;
```

Utilizando a instrução “switch”, imprima o grupo ao qual o nr pertença:

A: 0 – 3

B: 4 – 7

C: 8 – 9 (default)

```
System.out.println("randomico: "+ir);
```

```
switch(ir)
```

```
{
```

```
    case 5:case 6: case 7: {        System.out.println("5 / 6 ou 7");
                                   break;
```

```
    }
```

```
    default : System.out.println("default");
```

```
}
```

10 – Olhe a documentação Java e descubra a que pacote a classe Math pertence. Faça um exemplo utilizando outro método.

```
}
```

```
}
```