## **Curso JAVA**

## Aula 17 - Exercícios

(Eclipse IDE – exercícios 7/10)

```
Código Exercícios:
package exercicios;
import java.util.Scanner;
public class Jkp {
     public static void main(String[] args) {
           int jogador, computador;
           Scanner teclado = new Scanner(System.in);
           System.out.println("_____Jokênpo____");
System.out.println("");
           System.out.println("1. Pedra");
           System.out.println("2. Papel");
           System.out.println("3. Tesoura");
           System.out.print("Digite a opção desejada: ");
           jogador = teclado.nextInt();
           System.out.println("");
           switch (jogador) {
           case 1:
                 System.out.println("Jogador escolheu PEDRA");
                 break;
           case 2:
                 System.out.println("Jogador escolheu PAPEL");
                 break;
           case 3:
                 System.out.println("Jogador escolheu TESOURA");
                 break;
           default:
                 System.out.println("Opção inválida.");
           // função gera nmrs aleatorios n inteiros por isso os
casting
           computador = (int) (Math.random() * 3 + 1); // vai
<u>dar</u> 0 1 2 <u>entao</u> + 1 <u>pra</u> <u>isso</u>
```

```
switch (computador) {
           case 1:
                System.out.println("Computador escolheu PEDRA");
                break;
           case 2:
                System.out.println("Computador escolheu PAPEL");
                break;
           case 3:
                System.out.println("Computador escolheu
TESOURA");
                break;
           System.out.println("");
          if (jogador == computador) {
                System.out.println("EMPATE");
           } else {
                if ((jogador == 1 && computador == 3) ||
(jogador == 2 && computador == 1)
                           || (jogador == 3 && computador == 2))
{
                      System.out.println("JOGADOR VENCEU");
                } else {
                      System.out.println("COMPUTADOR VENCEU");
                }
           }
          teclado.close();
     }
}
JO KEN PON
Comandos:
NULL
```

-----

## Comentários: