**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 dar 0 1 2 entao + 1 pra isso

**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:

// função gera nmrs aleatorios n inteiros por isso os casting

computador = (**int**) (Math.*random*() \* 3 + 1); // vai dar 0 1 2 entao + 1 pra isso