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 seus valores e apresente o resultado das três jogadas.

import java.util.Scanner;

public class atv1 {

public static void main(String[] args) {

int count **=** 0;

int jogarDado **=** 0;

int rodadas **=** 0;

int total **=** 0;

System.***out***.println("Jogue o dado");

for(int jogadas **=** 0; jogadas **<** 3; jogadas**++**){

count **=** (int) (Math.*random*()**\***6 **+** 1);

total **=** total **+** count;

System.***out***.println("O lado foi: "**+** count);

}

System.***out***.println(" ### FIM DA RODADA ###");

System.***out***.println("A soma das jogadas é: "**+** total);

}

}

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 também conter um laço de repetição que encerre o programa quando o usuário fornecer o valor zero  
(0) para o valor do produto. Dessa forma, o usuário digita o valor do produto, a classe calcula e mostra o valor com acréscimo, a seguir solicita um novo valor. Esse processo continua enquanto o valor do produto for diferente de zero; caso contrário o programa será encerrado

import java.util.Scanner;

public class atv2 {

public static void main(String[] args) {

double newProduto;

double valorFinal;

double valProduto;

do {

Scanner ler **=** new Scanner(System.***in***);

System.***out***.println("Digite o valor do produto: ");

valProduto **=** ler.nextDouble();

newProduto **=** (valProduto **\*** (0.12));

System.***out***.println("O produto teve um acrescimo de: "**+** Math.*round*(newProduto));

valorFinal **=** valProduto **+** newProduto;

System.***out***.println("O novo valor do produto é: "**+** Math.*round*(valorFinal));

}while (valProduto **!=** 0);

}

}

}

}

3 - Crie uma classe que gera um número aleatoriamente (entre 5 e 10) por Math.random. Em seguida, faça com que apareça em tela uma senha numérica contendo a mesma quantidade de dígitos correspondentes ao valor aleatório gerado. Apresente em tela o número sorteado e a senha.

import java.util.Random;

public class atv3 {

public static void main(String[] args) {

String lastPassword **=** "";

Random aleatorio **=** new Random();

int valor **=** aleatorio.nextInt((10 **-** 5)**+** 1 )**+** 5;

System.***out***.println("O número aleatório gerado foi: " **+** valor);

for (int i **=** 0; i **<** valor; i**++**) {

Integer password **=** (int) (Math.*random*()**\***valor **+** 1);

lastPassword **+=** password.toString();

}

System.***out***.println(lastPassword);

}

}

}

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

import javax.swing.**\***;

import java.util.Scanner;

public class atv4 {

public static void main(String[] args) {

String frase **=** JOptionPane.*showInputDialog*(null, "Digite uma frase: ");

frase **=** frase.replace(" ", "");

String fraseInvertida **=** new StringBuilder(frase).reverse().toString();

System.***out***.println(fraseInvertida);

}

}

5 - Elabore uma classe que receba uma frase e verique que se essa frase possui palavras impróprias. As palavras impróprias são: sexo e sexual. Caso encontre uma dessas palavras, emita em tela a mensagem “conteúdo impróprio”, caso contrário “conteúdo liberado”,

import javax.swing.**\***;

public class atv5 {

public static void main(String[] args) {

String frase **=** JOptionPane.*showInputDialog*(null, "Digite uma frase: ");

if(frase.contains("sexo") **||** frase.contains("sexual")){

System.***out***.println("CONTEÚDO IMPRÓPRIO");

}else {

System.***out***.println("CONTEÚDO LIBERADO");

}

}

}

}

}

6 - Crie uma classe que exiba o substring de uma string FRASE composto por todos os caracteres de FRASE exceto o último caracter.

import javax.swing.**\***;

public class atv6 {

public static void main(String[] args) {

String frase **=** JOptionPane.*showInputDialog*(null, "Digite uma frase: ");

String newFrase **=** frase.substring(0,frase.length() **-** 1);

char[] ultimoCaracter **=** frase.toCharArray();

System.***out***.println("O último caracter da frase é: "**+** newFrase);

}

}

7 - Para elevar um número a uma potência, usamos o método **Math.pow()** de Math.

8 - Para converter radianos em graus, usamos o método **Math.PI/180** de Math.