

Lista Exercícios LP2 04
(Array/Collections)

1. Para cada conjunto de valores abaixo, escreva o código Java, usando laço(s), que preencha dinamicamente um array com os valores:
 - a. 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
 - b. 0 1 4 9 16 25 36 49 64 81 100
2. Escreva um trecho Java que leia 10 valores inteiros do teclado e armazene-os num array. Depois imprima todos os valores digitados.
3. Escreva um trecho Java que leia 10 valores inteiros do teclado e armazene-os num array. Depois imprima todos os valores digitados na ordem inversa.
4. Crie um método que recebe um array de inteiros e retorna a quantidade de elementos do array que são números negativos.
5. Crie um método que recebe um array de inteiros e retorna qual o maior valor
6. Crie um método que recebe um array de inteiros e um valor inteiro x e retorna a quantidade de vezes que x aparece no array.
7. Escreva um método que recebe um array de inteiros a e devolve um array de boolean onde, cada posição indique true se o elemento da posição correspondente de a é positivo e false caso seja negativo ou zero.
8. Escreva um método que recebe um array de números e devolve a posição onde se encontra o maior valor do array. Se houver mais de um valor maior, devolver a posição da primeira ocorrência.
9. Crie um método que recebe um array de inteiros e substitui seus elementos de valor ímpar por -1 e os pares por +1.
10. Crie a classe Carta, que possui um nome e um naipe.
 - a. Crie os métodos GET e SET para os atributos.
 - b. Crie uma classe Baralho, que possui 56 cartas.
 - c. No construtor de Baralho, inicialize as 56 cartas (13 de cada naipe + 4 coringas, que devem se chamar “coringa” e o naipe é “coringa”).
 - d. Escreva os seguintes métodos imprimeBaralho() que imprime todas cartas para verificar como estão dispostas.

Reimplemente todos os exercícios acima utilizando ArrayList.