

## **Lista de Exercícios**

### **Sintaxe Básica e Tipos de Dados**

#### **1. Cadastro de Usuário**

Crie um programa que leia o nome e a idade de um usuário e imprima uma mensagem dizendo: "Olá, [nome]! Você tem [idade] anos."

#### **2. Calculadora Simples**

Desenvolva um programa que leia dois números inteiros e calcule a soma, subtração, multiplicação e divisão entre eles.

#### **3. Validação de Idade**

Faça um programa que leia a idade de um usuário e imprima se ele pode ou não dirigir, considerando a idade mínima de 18 anos.

#### **4. Conversão de Tipos**

Solicite ao usuário um número decimal e converta-o para um número inteiro, mostrando ambos os valores na tela.

#### **5. Desafio de Par ou Ímpar**

Crie um programa que leia um número e informe se ele é par ou ímpar.

#### **6. Saudação de Boas-Vindas**

Peça ao usuário seu nome e sua cidade e imprima uma mensagem do tipo: "Seja bem-vindo, [nome] de [cidade]!".

#### **7. Formato de Temperatura**

Peça ao usuário a temperatura em Celsius e converta-a para Fahrenheit, depois imprima o resultado.

### **Controle de Fluxo**

#### **8. Verificação de Maioridade**

Peça ao usuário sua idade e imprima uma mensagem informando se ele é maior de idade (18 anos ou mais) ou menor de idade (menos de 18 anos).

#### **9. Positivo ou Negativo**

Solicite ao usuário um número e informe se o número é positivo, negativo ou zero.

#### **10. Classificação de Nota Escolar**

Crie um programa que leia a nota de um aluno e imprima se ele foi aprovado,

reprovado ou se ficou de recuperação, considerando as seguintes regras:

- Aprovado: nota  $\geq 7$
- Reprovado: nota  $< 4$
- Recuperação:  $4 \leq \text{nota} < 7$

#### **11. Escolha de Dia da Semana**

Solicite ao usuário um número de 1 a 7 e imprima o nome do dia correspondente (exemplo: 1 = Domingo, 2 = Segunda-feira).

#### **12. Impressão de Números**

Peça ao usuário um número inteiro e imprima todos os números de 1 até o número informado.

#### **13. Loop com Interrupção**

Crie um programa que leia números até o usuário digitar o número 0. Após isso, o programa deve somar todos os números lidos e exibir o resultado.

#### **14. Identificar Par ou Ímpar Usando Ternário**

Solicite ao usuário um número e informe se é par ou ímpar usando o operador ternário.

#### **15. Estrutura de Repetição "For"**

Solicite ao usuário um número e imprima todos os números de 1 até o número informado, mas pare se o número for 5.

#### **16. Aprovado ou Reprovado**

Crie um programa que leia a nota de um aluno e imprima "Aprovado" se a nota for maior ou igual a 7 e "Reprovado" se for menor que 7.

#### **17. Verificação de Maior Número**

Solicite ao usuário 5 números e imprima o maior número entre eles.

#### **18. Exclusão de Números Negativos**

Crie um programa que leia 10 números e imprima apenas os números positivos, ignorando os negativos.

### **Arrays**

#### **19. Cadastro de Notas**

Crie um programa que leia 5 notas de alunos e imprima o valor de cada uma, armazenando-as em um array.

## **20. Cálculo da Média**

Solicite ao usuário 5 números, armazene-os em um array e depois calcule e imprima a média desses números.

## **21. Busca por Elemento**

Peça ao usuário para inserir 5 números e verifique se o número 10 está presente no array.

## **22. Ordenação de Números**

Crie um programa que leia 5 números, armazene-os em um array e, em seguida, os ordene em ordem crescente, imprimindo o resultado.

## **23. Maior e Menor Valor de Notas**

Solicite ao usuário 6 números e, após armazená-los em um array, imprima o maior e o menor número.

## **24. Pesquisa em Listas**

Crie um programa que leia 3 nomes de pessoas, os armazene em um array e imprima os nomes em ordem alfabética.

## **25. Desafio dos Números Aleatórios**

Crie um programa que gere 10 números aleatórios entre 1 e 100, os armazene em um array e imprima o maior e o menor número.

## **Entrada de Dados com Scanner**

### **26. Leitura e Cálculo de Preço de Produto**

Solicite ao usuário o preço de dois produtos e calcule o total a ser pago, considerando um desconto de 10% no total.

### **27. Dados de Produto**

Peça ao usuário o nome e o preço de um produto, depois imprima uma mensagem dizendo: "O produto [nome] custa [preço]".

### **28. Validação de Idade**

Solicite ao usuário sua idade e verifique se ele pode fazer parte de um clube, considerando que a idade mínima para entrar é 18 anos.

### **29. Entrada de Temperatura**

Solicite ao usuário a temperatura em Celsius e converta para Kelvin. Imprima o valor da temperatura em Kelvin.

### 30. Solicitação de Dados Pessoais

Peça ao usuário seu nome, cidade e idade e, depois, imprima uma mensagem personalizada: "Olá [nome]! Você mora em [cidade] e tem [idade] anos."

---

Essas questões são baseadas em **situações práticas e do cotidiano**, com o objetivo de aplicar o aprendizado de **sintaxe básica, controle de fluxo, arrays e entrada de dados** em Java. Resolver esses exercícios ajudará a reforçar os conceitos aprendidos e a preparar para desafios mais complexos nos próximos módulos.