

Lista de Exercícios 1

Disciplina: Projeto de Sistemas Orientados a Objetos

Aula: Fundamentos da Linguagem Java

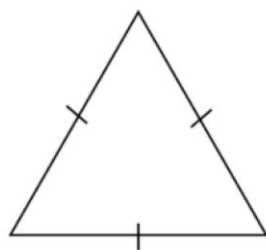
Conteúdo Formativo: Variáveis, tipos de dados, comandos de controle de fluxo de um programa, verdadeiro e falso; comandos de seleção: “if”, “ifs” aninhados, a escada “if elseif” e a expressão condicional; Comandos de iteração: o laço “for”, o laço “while”, comandos de expressões e blocos de comandos

Exercício 1: Faça um programa em Java (F.U.P) que pergunta um valor em metros e imprime o correspondente em decímetros, centímetros e milímetros.

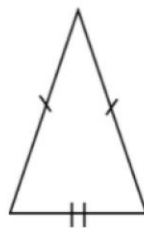
Exercício 2: F.U.P que imprime uma tabela com a tabuada de 1 a 9.

Exercício 3: F.U.P que leia 10 números decimais e armazene-os em um vetor, (i) calcule a média dos números lidos, (ii) mostre o maior e o (iii) menor número.

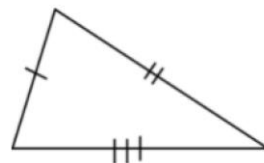
Exercício 4: F.U.P que leia os lados de um triângulo que classifique o triângulo em: equilátero, isósceles e escaleno.



Equilátero



Isósceles



Escaleno

Exercício 5: F.U.P que simule um jogo de adivinhação. O programa inicializa sorteando um número de 1 a 100. Depois, o usuário digita um palpite até acertar o número. Para cada palpite, o programa indica se o número digitado é maior ou menor que o número sorteado. No final, o programa mostra quantas tentativas o usuário precisou para acertar.

Exercício 6: F.U.P que pergunta o nome, o endereço, o telefone e a idade de uma pessoa e monta uma *string* com a seguinte frase: "Seu nome é ..., você tem ... anos, mora na rua ... e seu telefone é ...".

Exercício 7: F.U.P que implemente um jogo de jôquei *pow* (pedra, papel e tesoura) contra o computador. O programa implementa um jogo do tipo “melhor de três”.

Exercício 8: F.U.P que implemente um jogo de dois dados contra o computador. O jogador avança as rodadas caso a soma de seus dados seja maior que a do computador.