

	Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia	
	Campus Eunápolis	
	Curso	Tecnólogo em Análise e Desenvolvimento de Sistemas
	Disciplina	Programação Orientada a Objetos
	Professor	Marcos Luiz Lins Filho

1ª LISTA DE EXERCÍCIOS - ATRASADOS – POO – 2018.2

OBSERVAÇÕES IMPORTANTES:

1. Cada questão da Lista deve ser feita em um arquivo .java separado;
2. As listas deverão ser entregues pelo ambiente Classroom do Google em arquivo zipado seguindo a especificação: <NomedoAluno>.zip;
3. CTRL+C / CTRL + V nas respostas do colega = 0 na lista de ambos;

1. Crie uma classe Consumo.java que receba como argumentos de linha a distância total percorrida em Km e a quantidade de combustível e calcule qual o consumo médio do veículo.

2. Crie uma classe CalculoIMC.java que calcule o Índice de Massa Corporal de uma pessoa. Os valores do peso e altura devem ser lidos pelo teclado. Procurar na Internet a fórmula de cálculo.

3. Crie uma classe SomaVetores.java que leia do teclado dois vetores cada um contendo 5 posições e exiba após a leitura de cada posição a soma dos valores armazenados nos vetores.

4. Crie uma classe NumeroMagico.java que implemente um jogo onde você tenta adivinhar o número aleatório “pensado pelo seu programa” entre 0 e 100. A cada tentativa o informa pelo teclado um número. O programa deve exibir a mensagem informando ao usuário se o número digitado é maior, menor ou se é o número correto e repetir a leitura indefinidamente caso o número não seja o número sorteado pelo programa.

Se o usuário digitar um número maior que 100 o programa deve finalizar.

Obs: Utilize a função Math.random() para sortear o número.

A função Math.random() retorna um valor entre 0.0 e 1.0. Você deve multiplicar por 100 para ter um inteiro entre 0 e 100.

5. Crie uma classe Triangulo.java que receba 3 argumentos numéricos pela linha de comando e diga se eles podem ou não ser os lados de um triângulo. Procure na Internet quais os critérios para ser um triângulo.

6. Crie uma classe Comparador.java que armazene em array o preço de um produto em 5 lojas diferentes. Feito isso, leia o valor desse mesmo produto e identifique qual a loja tem valor menor ou igual ao valor informado. Exiba na tela o nome da loja, do produto e o valor do preço nessa loja.