

---

## Licenciatura em Engenharia Informática e de Computadores

Área Departamental de Engenharia de Electrónica e Telecomunicações e de Computadores

1ª Ficha de Exercício, 13 de Outubro de 2016

### Programação

---

**Nota:** Neste trabalho, os alunos adquirem prática de utilização de elementos essenciais da linguagem Java, nomeadamente variáveis, expressões, tipos primitivos, instruções de entrada e de saída de dados e decisão binária. Na resolução destes exercícios não poderão utilizar ciclos repetitivos, *arrays*, métodos da classe *Math* ou qualquer outra classe da API do JAVA, e que não sejam explicitamente indicadas no exercício.

1. **(Pontuacao)** Ler três valores inteiros com o número de partidas jogadas, de vitórias e de derrotas. Escrever a pontuação da equipa. Cada vitória, empate e derrota vale 3, 1 e zero pontos, respectivamente.
2. **(Hipotenusa)** Apresentar o valor da hipotenusa de um triângulo rectângulo a partir dos valores dos catetos. Os valores dos catetos devem ser positivos e diferentes de zero, caso contrário o programa escreve "Catetos inválidos" em vez da hipotenusa. Da classe *Math* apenas pode ser usado o método `sqrt()` (Ex. `Math.sqrt(valor)`).
3. **(MaiorDif)** Ler 4 valores inteiros e escrever qual a maior diferença entre eles.
4. **(Fichas)** Escrever a média das notas das três melhores fichas das quatro notas lidas. As notas das fichas são valores inteiros. O programa deve escrever "Reprovado" em vez da média quando esta for menor que 8 valores.

13 de Outubro de 2016, Matilde P.M. Pato