



## **CURSO DE CIÊNCIAS DA COMPUTAÇÃO**

### **Programação Orientada a Objetos**

**Turmas: P3 (Noite)**

**Professor: Jeofton Costa Melo**

**Lista de Exercício para Nivelamento Básica na Sintaxe da Linguagem Java (Peso: 1,0 ponto)**

**DATA IMPRORROGÁVEL PARA ENTREGA: 11/04/2023 (22:00)**

#### **ORIENTAÇÕES GERAIS:**

Item 1) Esta atividade possui peso de 1,0 ponto que servirão à suplementação da nota da avaliação escrita do primeiro estágio (A1 prova escrita), no valor de 2,5;

Item 2) Para receber a totalidade do peso desta avaliação o aluno deverá implementar as soluções, **obrigatoriamente**, na Linguagem Java, de forma correta, todos os exercícios propostos, sendo decrementado do respectivo peso o valor daquelas questões incorretas ou não resolvidas (**cada questão tem peso 0,25**).

Item 3) Para **entrega da atividade** o aluno deverá criar um **repositório na plataforma github**, fazer o upload dos exercícios resolvidos, com cada questão desta atividade devidamente numerada:

Questao01.java

Item 4) **O link do repositório**, o nome completo do aluno e o RGM **deverão ser adicionados ao Black Board**, podendo ser entregues até o dia 11/04/2022, as 22:00.

**ITEM 5) ATIVIDADES ENTREGUES APÓS O PRAZO/HORÁRIO ESTABELECIDO, NÃO SERÃO CORRIGIDAS, TAMPOUCO ATRIBUÍDAS NOTAS.**

Item 6) **TODAS AS QUESTÕES DEVEM SER RESOLVIDAS NA LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO JAVA, A UTILIZAÇÃO DE QUALQUER OUTRA LINGUAGEM, AINDA QUE EM APENAS 01 RESPOSTA, IMPORTARÁ EM NÃO ATRIBUIÇÃO DA NOTA AO EXERCÍCIO.**

### **QUESTÕES:**

- 1) Desenvolva uma calculadora em Java, no qual o usuário deve digitar o valor de um número do qual ele deseja submeter o cálculo e que possa escolher qual das operações básicas da matemática a calculadora deve realizar os cálculos. A calculadora também deve ter a opção de realizar todas as operações básicas, bem como realizar cálculos de potenciação e raiz cúbica e quadrada.
- 2) Crie um conversor de temperaturas em Java, no qual o usuário digita um valor e a escala da temperatura do valor digitado. Após, o programa deve imprimir a temperatura digitada nas escalas: Celsius, Fahrenheit, Kelvin.
- 3) Escreva um programa que receba o nome e sobrenome do usuário, verifique se o sobrenome é "Wayne", e imprima na tela "Acesso liberado, Sr. Wayne". Caso o sobrenome seja "Kent" o programa deve imprimir a mensagem "Saí daí, mané!". Se o nome for Diana, ele deve imprimir a mensagem "Bem-vinda, Princesa de Themyscara". Por fim, se nem um nome ou sobrenome se encaixar nas hipóteses anteriores, o programa deve imprimir "Cai fora!".
- 4) Escreva um programa que receba um número digitado pelo usuário. Se o número for par, ele deve exibir na tela o cálculo da raiz cúbica. Se o número for ímpar, ele deve exibir na tela o cálculo da raiz quadrada.