

## Teóricas

1. Quais os princípios da programação orientada a objeto?
2. O que são tipos de dados primitivos?
3. Java é uma linguagem compilada ou interpretada, explique?
4. O que são interfaces em java? dê exemplos de uso.

## Práticas

**Obs.:** Faça um programa em java que funcione como menu e ao digitar o número da questão execute a mesma.

1. Escreva um código que receba como entrada um número inteiro e gere a sequência fibonacci até a posição apontada pelo número.
2. Escreva um código onde o usuário pode digitar quantos números quiser, e ao digitar 0, será exibido a soma e média de todos os números digitados além de exibir o maior e menor número.
3. Implemente uma classe que represente um aluno, seguindo a descrição abaixo. E em seguida o código da questão deve pedir para o usuário preencher essas informações e logo após isso exibir o texto {nome\_do\_aluno: média} e em outra linha informar se o aluno é maior de idade ou não;
  - a. Atributos: nome, idade, 3 notas
  - b. Métodos: getNome, getMedia e temMaioridade
    - i. getNome: retorna o nome do aluno;
    - ii. getMedia: Retorna a média das 3 notas do aluno;
    - iii. temMaioridade: retorna um bool informando se o aluno tem mais de 18 anos ou não
  - c. Implemente a classe com seu devido encapsulamento.
4. Faça um código onde o usuário pode escolher entre as formas geométricas quadrado, retângulo e círculo.
  - a. A depender da forma, o usuário irá passar as informações de medidas referente à forma geométrica.
    - i. Quadrado: lado;
    - ii. Retângulo: base e altura;
    - iii. Círculo: raio.
  - b. Após informado os dados será exibido a área e o perímetro da forma geométrica.
  - c. Se possível faça essa questão utilizando interface para forma geométrica.

## Extra:

1. Qual a diferença entre uma linguagem compilada e interpretada? Cite vantagens e desvantagens para cada uma.