



Implemente um programa em Java que gere **automaticamente um jogo** para uma loteria federal. **O jogo deve ter 15 números entre 01 e 25.** Você deve garantir que os números do jogo gerado não se repitam. Ao final, os números devem ser apresentados ao usuário.

Entrada	Saída
	9 - 2 - 16 - 13 - 15 4 - 7 - 17 - 18 - 11 1 - 6 - 21 - 22 - 24



Implemente um programa em Java que inicialmente peça ao usuário a quantidade de números a serem armazenados em um **Array**. Em seguida, peça ao usuário que informe um valor para cada posição. Após isso, o programa deve **verificar se os números estão em Ordem crescente, Ordem crescente ou Desordenados**.

Entrada	Saída
3 10 11 12	Organização dos elementos: Ordem crescente
3 12 11 10	Organização dos elementos: Ordem decrescente
3 10 12 11	Organização dos elementos: Desordenados



Implemente um programa em Java que simule um software **para analisar se duas pessoas são compatíveis em uma rede social, a partir de seus interesses**. O programa deve pedir 5 interesses de cada pessoa e armazená-los em dois **Array's** diferentes. Ao final, o programa deve mostrar a porcentagem de similaridade de interesses, se for maior que 50%, o programa deve apresentar: **"Deu Match!"**, senão, **"Fila anda"**.

Entrada	Saída
Filmes Séries Esportes Viagens Futebol Jogos Trilha Séries Filmes Esportes	Deu Match! Similaridade: 60%