

1ª Lista de Programação Orientada a Objetos

- 1) Faça um método que receba dois números e retorne o maior deles.
- 2) Faça um método que receba um nome de usuário e uma senha. Compare para ver se são iguais, caso seja, notifique que a senha não pode ser igual ao nome do usuário.
- 3) Faça um programa que leia os seguintes dados e os valide:
 - Nome: maior que 3 caracteres
 - Idade: entre 0 e 200
 - Salário: maior que 0
 - Sexo: masculino ou feminino
 - Estado civil: solteiro, casado, viuvo ou divorciado
- 4) Faça um programa que imprima os números pares entre i e j, sendo i e j informados pelo usuário.
- 5) Faça um programa onde o usuário informará um número N. Peça ao usuário digitar N números. Leia-os e informe: o maior, menor e a média.
- 6) Utilize o programa do exercício anterior e diga se os números está em: ordem crescente, ordem decrescente ou ordem aleatória.
- 7) Utilizando ArrayList, faça um programa que leia do usuário um numero N correspondente a quantidade de produtos a serem vendidos. Pergunte ao usuário os seguintes dados: nome do produto, preço, quantidade e desconto. Repita isso as N vezes. Imprima todos os dados informados, como também o total da compra.
- 8) Faça um método que determine se um número é primo ou não. O retorno deve ser *boolean*.
- 9) Utilizando a função anterior, desenvolva um novo método que imprima todos os números primos entre i e j, sendo i e j parâmetros dessa função.
- 10) Considere os seguintes códigos de cores: 1 (azul), 2 (verde), 3 (amarelo), 4 (preto), 5 (vermelho) e 6 (marrom). Peça ao usuário que digite um número e imprima a cor correspondente. Caso não exista, termina o programa e informe o erro ao usuário.

- 11) Desenvolva uma calculadora para operandos escalares com as seguintes operações: multiplicação, soma, divisão, subtração e potência. Modularize seu programa utilizando métodos.
- 12) Desenvolva uma calculadora para operandos vetoriais com as seguintes operações: multiplicação, soma, divisão, subtração e potência. Modularize seu programa utilizando métodos.
- 13) O cardápio de uma lanchonete é o seguinte:

Código	Produto	Preço
100	Bauru	R\$ 2.00
101	Cachorro Quente	R\$ 5.00
102	Refrigerante	R\$ 4.00
103	Cheeseburger	R\$ 5.00

Desenvolva um programa que registrará uma nova compra na lanchone. Leia o código do produto e caso não exista, informe o usuário. Ao digitar o código 0 (zero), seu programa fechará a compra e imprimirá todos os produtos comprados e também o total da compra.

- 14) Com base no exercício anterior, repita o procedimento da compra mas agora precedida pelo cadastro dos produtos. Os produtos devem ser cadastrados um a um, até que o usuário digite o número 0, o que acarretará no fim do cadastro e início da compra. A compra segue os mesmos passos do exercício anterior.