

Exercícios 1

1. Crie um método que simule a jogada de um dado de seis lados (números de 1 a 6), pelo número de vezes informado pelo usuário. Ao final, some seus valores sorteados e apresente o resultado das jogadas.

Exercícios 2

1. Uma farmácia precisa ajustar os preços de seus produtos em 12%. Elabore um método que receba o valor do produto e aplique o percentual de acréscimo. O novo valor a ser calculado deve ser arredondado para mais ou para menos usando o método round. O método deve também conter um laço de repetição que encerre o programa quando o usuário fornecer o valor zero (0) para o valor do produto. Dessa forma, o usuário digita o valor do produto, o método calcula e mostra o valor com acréscimo, a seguir solicita um novo valor. Esse processo continua enquanto o valor do produto for diferente de zero; caso contrário o programa será encerrado.

Exercícios 3

- Crie uma classe que gera um número aleatoriamente (entre 5 e 10) por `Math.random`. Em seguida, faça com que apareça em tela uma senha numérica contendo a mesma quantidade de dígitos correspondentes ao valor aleatório gerado. Apresente em tela o número sorteado e a senha .

Exercícios 4

- Construa uma classe que receba uma frase qualquer e mostre essa frase de trás para a frente e sem espaços em branco.

Exercícios 5

- Elabore uma classe que receba uma frase e verifique se essa frase possui palavras impróprias. As palavras impróprias são: sexo e sexual. Caso encontre uma dessas palavras, emita em tela a mensagem “conteúdo impróprio”, caso contrário “conteúdo liberado”.