1. Desenvolva um programa para executar as operações aritméticas sobre 02 variáveis.
2. Implemente um programa que dado 02 valores atribuídos as variáveis A e B consecutivamente, efetuar a troca dos valores das mesmas de forma que A passe a ter o valor de B e B o valor de A.
3. Desenvolva um programa para que dado um valor qualquer inteiro, seu programa informe o valor absoluto dele.
4. Dado 03 valores aleatórios, desenvolva um programa para ordena-los em ordem decrescente.
5. Desenvolva um programa para que dado um número inteiro de 03 algarismos, seu programa inverta a ordem desses algarismos.   
   **Obs**: os 03 algarismos dados devem ser diferente de 0.
6. Crie um programa para que dado um número qualquer inteiro, seja verificado se ele é par ou ímpar.
7. Desenvolva um programa para verificar se um número inteiro é primo.
8. Tendo como dados de entrada a altura (em metros) e o sexo de uma pessoa, construa uma classe que calcule o peso ideal, utilizando as seguintes fórmulas:

Para homens: (72.7 \* h) - 58;

Para mulheres: (62.1 \* h) - 44.7.

1. Construa um algoritmo que leia três valores inteiros e os coloque em ordem crescente.
2. Construa um programa para apresenta a tabuada de um número inteiro qualquer.
3. Desenvolva um programa para que dado um intervalo de números inteiros, seu programa apresente os quadrados dos números do intervalo.

**Ex**.: quadrados dos números entre 10 e 20.

1. João, aplicou R$ 100,00 com rendimento de 5% ao mês. Quantos meses serão necessários para o capital investido ultrapasse a R$ 200,00.
2. Desenvolva um programa para exibir todos os números primos entre 1 e 100.
3. Número perfeito é aquele cuja soma de seus divisores, exceto ele próprio, é igual ao número.

**Ex**.: 6 é perfeito porque 1 + 2 + 3 = 6.

Desenvolver uma classe que imprima os números perfeitos compreendidos entre 1 e 500.

1. Escreva um programa para exibir a probabilidade de lançarmos dois dados e obtermos o valor 7 como resultado da soma dos valores de cada dado.
2. Desenvolva um programa para que dado uma frase qualquer, seu programa informe quantas vogais são existentes nessa frase.
3. Desenvolva um programa para validar CPF / CNPJ informado. Seu programa deve primeiro solicitar ao usuário qual dos cadastrados o usuário deseja informar, após isso validar o mesmo.
4. Gerar aleatoriamente 29 elementos para um vetor. Construir um outro vetor de mesma dimensão com os elementos do primeiro vetor multiplicados por 2
5. Dado um vetor A, construir um vetor B, obedecendo as seguintes regras de formação:
   1. B[i] deverá receber 'a' se A[i] < 100.
   2. B[i] deverá receber 'b' se A[i] = 100.
   3. B[i] deverá receber 'c' se 100 < A[i] < 200.
   4. B[i] deverá receber 'd' se A[i] = 200.
   5. B[i] deverá receber 'e' se A[i] > 200.
6. Desenvolva um programa para popular um vetor de tamanho 15 com valores gerados aleatoriamente. Após popular, seu programa deverá ordenar esses valores utilizando o método de ordenação chamado "Método da Bolha".
7. Utilizando a ideia do exercício anterior desenvolva um programa para ordenar o vetor utilizando o método de ordenação por Seleção.
8. Desenvolva que preencha um vetor com valores aleatórios, após essa ação, seu programa deve efetuar uma pesquisa por seleção. Ou seja, verificar se dado um elemento "X", verificar se ele existe nesse vetor.
9. Desenvolver um programa para preencha um vetor de tamanho 10 com valores aleatórios, após isso, seu programa deve verificar se os elementos desse vetor são par. Se caso ele encontre um valor ímpar nessa varredura, seu programa deve encerrar o processo de repetição e exibir a seguinte mensagem: "Elemento ímpar encontrado!"