

Linguagem de Programação

Atividade 01 –

Avaliação Continuada 01

Crie um projeto java chamado **atividade01-ac01**

Crie uma classe Java chamada **Calculadora**:

1) Menu

A classe deve conter o seguinte menu para interação com usuário:

Digite o número correspondente a operação desejada:

1 - Soma
2 - Multiplicação
3 - Divisão
4 - Subtração
0 - Sair

- Utilize um switch case para validar a opção de menu escolhida e um laço de repetição que retorna ao menu a cada uso (exceto ao sair, opção 0).
- Caso a opção escolhida seja 0 – Sair, exiba a mensagem "Até logo!", onde o programa é finalizado.
- Caso um número que não exista no menu seja digitado, exiba "Opção inválida, tente novamente"
- Após escolher uma opção, exiba a seguinte mensagem: "Digite um número inteiro:" e armazene o número digitado em uma variável.

2) Tabuada

Exiba uma tabuada de 1 a 10 de acordo com a operação matemática escolhida e o número digitado.

Exemplo: supondo que o usuário escolha soma (opção 1), e o número digitado seja 5, exibir:

5 + 1 = 6
5 + 2 = 7
5 + 3 = 8
5 + 4 = 9
5 + 5 = 10
5 + 6 = 11
5 + 7 = 12
5 + 8 = 13
5 + 9 = 14
5 + 10 = 15

Utilize interpolação e um laço de repetição para exibição da tabuada

3) Desafio

Crie mais 2 opções no menu, para cálculo de potência e resto, altere os tipos se necessário.

Exemplo de saída

Digite o número correspondente a operação desejada:

- 1 - Soma
- 2 - Multiplicação
- 3 - Divisão
- 4 - Subtração
- 0 - Sair

1

Digite um número inteiro:

5

5 + 1 = 6
5 + 2 = 7
5 + 3 = 8
5 + 4 = 9
5 + 5 = 10
5 + 6 = 11
5 + 7 = 12
5 + 8 = 13
5 + 9 = 14
5 + 10 = 15

Digite o número correspondente a operação desejada:

- 1 - Soma
- 2 - Multiplicação
- 3 - Divisão
- 4 - Subtração
- 0 - Sair

2

Digite um número inteiro:

3

3 * 1 = 3
3 * 2 = 6

3 * 3 = 9
3 * 4 = 12
3 * 5 = 5
3 * 6 = 18
3 * 7 = 21
3 * 8 = 24
3 * 9 = 27
3 * 10 = 30

Digite o número correspondente a operação desejada:

- 1 - Soma
 - 2 - Multiplicação
 - 3 - Divisão
 - 4 - Subtração
 - 0 - Sair
- 0

Até logo!