


Exercícios

Tente resolver manualmente e, em seguida, programe o código para descobrir as respostas

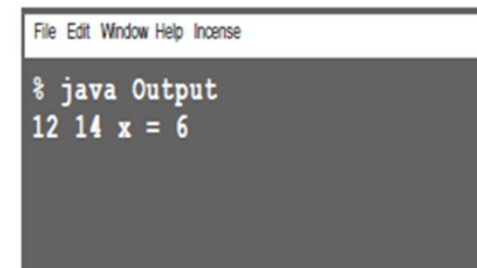
Exercício: qual seria o resultado quando o programa for executado?

```
class Output {  
    public static void main(String[] args) {  
        Output output = new Output();  
        output.go();  
    }  
  
    void go() {  
        int value = 7;  
        for (int i = 1; i < 8; i++) {  
            value++;  
            if (i > 4) {  
                System.out.print(++value + " ");  
            }  
            if (value > 14) {  
                System.out.println(" i = " + i);  
                break;  
            }  
        }  
    }  
}
```



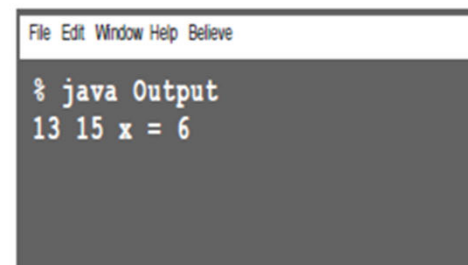
```
% java Output  
12 14
```

ou



```
% java Output  
12 14 x = 6
```

ou



```
% java Output  
13 15 x = 6
```

Exercício: reconstrua os trechos de código para criar um programa Java funcional que produza o resultado listado abaixo:

```
i++;
```

```
if (i == 1) {
```

```
System.out.println(i + " " + j);
```

```
class MultiFor {
```

```
for(int j = 4; j > 2; j--) {
```

```
for(int i = 0; i < 4; i++) {
```

```
public static void main(String[] args) {
```

Saída:

```
File Edit Window Help Raid
% java MultiFor
0 4
0 3
1 4
1 3
3 4
3 3
```

Exercício: faça a correspondência entre o bloco de código candidato (à esquerda) e a saída que você veria se o bloco fosse inserido (à direita).

```
public static void main(String[] args) {  
    int x = 0;  
    int y = 30;  
    for (int outer = 0; outer < 3; outer++) {  
        for (int inner = 4; inner > 1; inner--) {  
              
            y = y - 2;  
            if (x == 6) {  
                break;  
            }  
            x = x + 3;  
        }  
        y = y - 2;  
    }  
    System.out.println(x + " " + y);  
}
```

← Candidate code goes here

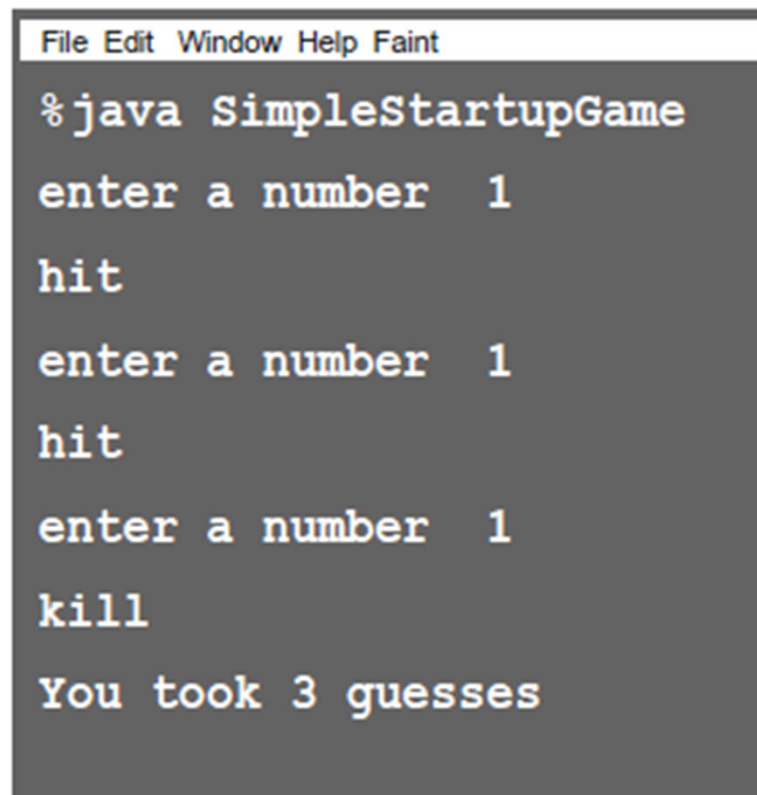
Candidatos

1. `x = x + 3;`
2. `x = x + 6;`
3. `x = x + 2;`
4. `x++;`
5. `x--;`
6. `x = x + 0;`

Possível resultado

- a) 45 6
- b) 36 6
- c) 54 6
- d) 60 10
- e) 18 6
- f) 6 14
- g) 12 14

Exercício: Veja o que acontece quando inserimos **1,1,1** no **SimpleStartupGame** na imagem abaixo. Explique a causa desse *bug* acontece.



```
File Edit Window Help Faint
%java SimpleStartupGame
enter a number 1
hit
enter a number 1
hit
enter a number 1
kill
You took 3 guesses
```