



Laboratório 02: Revisão da linguagem Java

26/02/2026

- Estação do ano.** Faça um programa que leia do teclado um número inteiro que representa o dia, e uma string que representa o mês. Por fim, imprima na tela a estação do ano correspondente aqui no Brasil.

```
Entre com o dia: 21
Entre com o mês: março
# Saída:
Outono
```

- Acerce o número.** Faça um programa que gere um número aleatório entre 1 e 100 e peça para o usuário acertar o número. Se o usuário acertar, o programa deve imprimir “Parabéns, você acertou!” e indicar quantas tentativas foram necessárias para acertar o número. Caso contrário, o programa deve avisar se o número informado é maior ou menor que o número sorteado e pedir para o usuário tentar novamente. O programa deve continuar pedindo para o usuário tentar acertar o número até que ele acerte.
- ASCII Art.** Desenvolva um aplicativo Java que imprima tela, como ASCII art, um triângulo retângulo, um losango ou um retângulo vazado. O tipo de figura, bem como sua dimensão, a ser impressa é escolhido pelo usuário como argumentos de linha de comando. Caso o usuário forneça argumentos inválidos, o programa deve informar a forma correta de uso. Exemplos de uso:

```
java AsciiArt triangulo 5
*
**
***
****
*****
```

```
java AsciiArt losango 5
*
 ***
 ****
 ***
 *
```

```
java AsciiArt retangulo 4 5
*****
* *
* *
* *
*****
*
```

- Matriz com asteriscos.** Desenvolva um aplicativo Java que gere uma matriz quadrada de tamanho 9 e espalhe, de maneira aleatória, 10 asteriscos na matriz. Por fim, imprima na tela a matriz resultante. Para as casas vazias da matriz, imprima o caractere ponto (.). Exemplo:

```
.......
.....
....*...
.....
....*...
....*....
....**.
....*...
..*....*
```

- Leitura de arquivo.** Desenvolva um aplicativo Java que leia uma matriz, gerada pelo exercício anterior, a partir de um arquivo texto e por meio do redirecionamento de entrada (uso do operador <). Para cada casa da matriz em que não houver um asterisco, você deverá registrar o

total de asteriscos presentes nas casas adjacentes. Se não houverem asteriscos, então pode manter o caractere ponto (.) na referida casa. Por fim, imprima a matriz resultante na tela.

Dica

Apesar de ser solicitado imprimir pontos e asteriscos, você pode usar números inteiros para representar a informação na memória. Por exemplo, o número 9 pode representar um asterisco e o número 0 pode representar uma casa vazia.