

Exercícios de Fixação I

Disciplina: Programação Orientada a Objetos

Prof. clenio.silva@uniube.br

Para os exercícios a seguir será necessário criar um projeto no IntelliJ Idea ou ambiente de desenvolvimento de sua preferência. Sugestão para nome do projeto: praticaUmPOO.

Para alguns exercícios será necessário usar estrutura condicional. O aluno deverá usar “if” que é a sintaxe do Java para “se” no VisualG.

1. Crie uma classe chamada SomaDoisNumeros e dentro dela, no método main, leia dois números inteiros e imprima a soma deles.

Entrada: Dois números inteiros.

Saída: A soma dos dois números.

2. Crie uma classe chamada VerificarParOuImpar e dentro dela, no método main, leia um número inteiro e informe se ele é par ou ímpar.

Entrada: Um número inteiro.

Saída: "Par" ou "Ímpar".

3. : Crie uma classe chamada CalculadoraSimples e dentro dela, no método main, leia dois números inteiros e realize as operações de soma, subtração, multiplicação e divisão. Exiba o resultado de cada operação.

Entrada: Dois números inteiros.

Saída: O resultado das operações.

4. Crie uma classe chamada AreaRetangulo e dentro dela, no método main, leia a base e a altura de um retângulo e calcule a sua área.

Entrada: Dois números inteiros (base e altura).

Saída: A área do retângulo.

5. Crie uma classe chamada `ImprimirNome` e dentro dela, no método `main`, leia o nome de uma pessoa e imprima "Olá, [nome]!".

Entrada: Uma String (nome).

Saída: Saudação com o nome informado.

6. Crie uma classe chamada `ConversaoTemperatura` e dentro dela, no método `main`, leia uma temperatura em graus Celsius e converta para Fahrenheit.

Entrada: Um número de ponto flutuante (temperatura em Celsius).

Saída: A temperatura convertida para Fahrenheit.

7. Crie uma classe chamada `CalculoMedia` e dentro dela, no método `main`, leia três notas de um aluno e calcule a média.

Entrada: Três números de ponto flutuante (notas).

Saída: A média das notas.

8. Crie uma classe chamada `CompararNumeros` e dentro dela, no método `main`, leia dois números e imprima o maior deles.

Entrada: Dois números inteiros.

Saída: O maior número.

9. Crie uma classe chamada `NomeCompleto` e dentro dela, no método `main`, leia o primeiro nome e o sobrenome de uma pessoa e imprima o nome completo.

Entrada: Duas Strings (primeiro nome e sobrenome).

Saída: O nome completo da pessoa.

10. Crie uma classe chamada `CalcularIdade` e dentro dela, no método `main`, leia o ano de nascimento de uma pessoa e calcule sua idade.

Entrada: Um número inteiro (ano de nascimento).

Saída: A idade da pessoa (considerando que o ano atual é 2025).

11. Crie uma classe chamada `CalcularTroco` e dentro dela, no método `main`, leia o valor de uma compra e o valor pago. Calcule e exiba o troco.

Entrada: Dois números de ponto flutuante (valor da compra e valor pago).

Saída: O valor do troco.

12. Crie uma classe chamada `ContagemRegressiva` e dentro dela, no método `main`, leia um número inteiro e imprima uma contagem regressiva até 0.

Entrada: Um número inteiro.

Saída: A contagem regressiva.

13. Crie uma classe chamada `VerificarPalindromo` e dentro dela, no método `main`, leia uma palavra e verifique se ela é um palíndromo (lê-se da mesma forma de trás para frente).

Entrada: Uma String (palavra).

Saída: "É palíndromo" ou "Não é palíndromo".

14. Crie uma classe chamada `ValorAbsoluto` e dentro dela, no método `main`, leia um número inteiro e imprima o seu valor absoluto.

Entrada: Um número inteiro.

Saída: O valor absoluto do número.