



**UNIEURO**

**Curso de Sistemas de Informação**

**Prof. Me. Aldo Henrique**

## **Projeto 1 – Disciplina Desenvolvimento Mobile**

(Entrega dia 15/04)

### **Regras do projeto:**

O código deve estar comentado e com indentação correta, irá perder pontos alunos cujo código não está comentado ou não estiver indentado.

O código deverá ser enviado pelo blog, envie apenas uma versão do seu código, apenas a versão final.

**É necessário enviar a parte I e parte II.**

**Projeto Individual**

Valor: 3 pontos

## Parte I

Escreva um aplicativo em JAVA que o usuário terá o seguinte menu:

1. Soma
2. Subtração
3. Divisão
4. Faixa etária
5. Números primos
6. Mudança de Base
7. Sair

Só sairá do programa quando o usuário entrar com a opção 7, caso contrário execute a opção selecionada pelo usuário e volte novamente para o menu principal. As opções devem executar as tarefas a baixo.

### 1. Soma

- Usuário digita dois números e apresenta a soma

### 2. Subtração

- Usuário digita dois números e apresenta a subtração

### 3. Divisão

- Usuário digita dois números e apresenta a divisão

### 4. Faixa etária

- A pessoa entra com uma quantidade de pessoas. Depois peça para cada pessoas a idade e sexo. Mostre a média da idade das pessoas e a média das idades de cada sexo.

### 5. Números primos

- Calcule a soma de todos os números primos existentes entre 1 e um número informado pelo usuário;

### 6. Mudança de Base

- A entrada pedirá a quantidade de número para o usuário. Receba um inteiro N, indicando o número de casos que virão a seguir, um por linha. Cada caso contém um valor X ( $X > 0$ ) seguido de um texto Y com um caractere, indicando se o valor X está no formato **binário**

ou decimal. Se o usuário informar um número binário, apresente esse número decimal. Caso o usuário informe um número decimal apresente o número binário.

## 7. Sair

- Sair do programa.
-

## Parte II

Utilizando a Ferramenta Thunkable (<http://app.thunkable.com>).

Deve ser implementado um aplicativo que fornece funcionalidades úteis para o usuário.

Dessa forma na tela principal o usuário deve ter as seguintes opções:

1. Calculadora Básica
2. Navegador
3. Calculo de Área

(1) Para o primeiro item deve se criar uma calculadora com operadores básicos (+, -, \*, / e %);

(2) Para o segundo, deve ser implementado um navegador básico, onde o usuário entra com o endereço do site, e o mesmo seja aberto no próprio aplicativo;

(3) Faça uma tela onde o usuário precisa calcular a área da borda de uma piscina.

A piscina pode ser um **retângulo (r)** ou um **círculo (c)**.

Independentemente do formato da piscina os valores informados pelo usuário devem ser **sempre positivos**, por isso force-o a entrar com um valor maior que 0.

$$r = b * h$$

$$c = 3,14 * r^2$$

Extrai o projeto e envie o arquivo (.aia). Vá para o menu Apps no canto superior esquerdo e selecione a opção "Baixar o projeto do aplicativo (.aia) para o meu computador".