Atividades básicas de Java

1) Peça o nome de um produto, valor e forma de pagamento (a vista ou a prazo). Se a forma de pagamento for a vista e o valor de pelo menos R$500,00 haverá um desconto de 10%, caso contrário será pago integralmente.

2) Crie uma calculadora, peça dois valores e crie um menu com as opções de cálculos (soma, subtração, multiplicação e divisão), em seguida retorne o resultado.

3) Peça o peso e a altura, retorne o IMC e a situação do indivíduo. A situação será calculada através do IMC (peso / (altura \* altura)):

Menor que 15 - Muito abaixo do peso

Menor que 17,5 - Abaixo do peso

Menor que 25 - Peso normal

Menor que 30 - Acima do peso

Menor que 35 - Obesidade I

Menor que 40 - Obesidade II

Maior ou igual a 40 - Obesidade III

4) Crie um conversor de notas, onde o usuário poderá converter através dos seguintes tipos:

- Real

- Dólar

- Libra

- Euro

5) O usuário informa dois anos, exemplo: 2000 e 2022, retorne a quantidade de anos bissextos.

6) Peça valores até que seja informado o número zero, em seguida retorne a soma dos valores informados.

7) Informe um número, retorne os cinco antecessores e os cinco sucessores.

8) Criar um jogo da forca com a palavra ESTUDAR.

9) Peça cinco números, esses cinco valores não poderão ser repetidos, em seguida exiba os valores informados.

10) Peça três nomes e três idades, exiba o nome e a idade em ordem crescente de idade (do menor para o maior).

11) Criar um sistema, onde seja possível cadastrar, alterar, selecionar e excluir os seguintes dados: Nome, Telefone, E-mail e Endereço.

12) Implemente um sistema, onde seja possível cadastrar o nome do aluno e três notas. Será possível alterar, excluir e selecionar os dados, além disso crie uma opção chamada estáticas, onde serão exibidos os seguintes dados:

- Quantidade de alunos cadastrados

- Quantidade de alunos aprovados (7 ou superior)

- Quantidade de alunos reprovados (inferior a 7)