

LISTA DE EXERCÍCIOS 1

- 1) Crie uma classe java `MaiorNumero` que contenha um método que receba dois números inteiros e imprima o maior entre eles.
- 2) Crie uma classe java `NumeroDecrescente` que contenha um método que receba um número inteiro e imprima, em ordem decrescente, o valor do número até 0.
- 3) Escreva um programa que imprima na tela a soma dos números ímpares entre 0 e 30 e a multiplicação dos números pares entre 0 e 30.
- 4) Crie uma classe java `TrocaNumero` que contenha um método que receba dois números `NumA` e `NumB`, nessa ordem, e imprima em ordem inversa, isto é, se os dados lidos forem `NumA = 5` e `NumB = 9`, por exemplo, devem ser impressos na ordem `NumA = 9` e `NumB = 5`.
- 5) Crie uma classe java `ComparaNumero` que contenha um método que receba dois números e indique se são iguais ou se são diferentes. Mostre o maior e o menor (nesta sequência).
- 6) Crie uma classe `MediaAluno` que contenha um atributo do tipo vetor de inteiros com o nome de notas. Essa classe deve ter um método para adicionar as notas nesse vetor (os valores que podem ser adicionados no vetor são os inteiros entre 0 e 100, caso contrário imprime uma mensagem de erro e não adiciona) e outro método que calcule a média de um aluno e imprima essa média.
- 7) Crie uma classe `Contato` que possui dois atributos: nome e email do tipo `String`. Crie outra classe, chamada `Agenda`, que possui um atributo contatos do tipo vetor de `Contato`. A classe `Agenda` deve conter um método para adicionar um novo contato em uma posição vazia do vetor, outro método para buscar um contato (retorna uma instância de `Contato`) através do nome e, por fim, um método para excluir um contato através do nome.
- 8) Crie uma classe em Java chamada `fatura` para uma loja de suprimentos de informática. A classe deve conter quatro variáveis – o número (`String`), a descrição (`String`), a quantidade comprada de um item (`int`) e o preço por item (`double`). Crie um método chamado `getTotalFatura` que calcula o valor da fatura e depois retorna o valor como um `double`. Se o valor não for positivo, ele deve ser configurado como 0. Se o preço por item não for positivo, ele deve ser configurado como 0.0.