

# Fundamentos Java e Orientação a Objetos

Por  
Thiago Faria

## 2.10. Exercício: variáveis e operadores aritméticos

2. Fundamentos da linguagem



Um comerciante está curioso para saber o preço médio que vendeu as 3 últimas caixas de bombons e contratou você para desenvolver um programa que resolva isso.

Como você ainda não aprendeu a receber parâmetros, você pediu ao comerciante os 3 últimos preços que ele vendeu as caixas de bombons para incluir dentro do código-fonte do programa (mas prometeu arrumar isso assim que aprendesse).

O comerciante lhe passou os seguintes valores: 5, 8, 12. Desenvolva um programa que calcula a média desses números.

1. Crie um arquivo chamado "PrecoMedioBombom.java" e coloque o seguinte código-fonte dentro dele:

```
public class PrecoMedioBombom {  
  
    public static void main(String[] args) {  
        int preco1 = 5;  
        int preco2 = 8;  
        int preco3 = 12;  
    }  
}
```

2. Agora temos os preços atribuídos às variáveis dentro de nosso programa. Inclua um comentário de linha acima das variáveis para ficar mais claro para outros programadores que por acaso precisem trabalhar neste código-fonte no futuro.

```
public static void main(String[] args) {  
    // preços das últimas 3 vendas realizadas  
    int preco1 = 5;  
    int preco2 = 8;  
    int preco3 = 12;  
}
```

3. Calcule a média dos preços e atribua o resultado em outra variável.

```
// preços das últimas 3 vendas realizadas  
int preco1 = 5;  
int preco2 = 8;  
int preco3 = 12;  
  
int mediaPrecos = (preco1 + preco2 + preco3) / 3;
```

4. Imprima na tela os 3 preços e a média calculada. Use sequências de escape em algum lugar para praticar.

```
...  
int mediaPrecos = (preco1 + preco2 + preco3) / 3;  
  
System.out.println("\nSistema de Calculo de Media\n");  
System.out.println("Preco 1: " + preco1);  
System.out.println("Preco 2: " + preco2);  
System.out.println("Preco 3: " + preco3);  
System.out.println("Media dos precos:  
" + mediaPrecos);
```

5. Compile e execute o programa.

[Acesse o código-fonte desta aula](#)

### Comentários sobre esta aula

**Junior Silva** - 23/08/2012 às 23:45

Muito bom!!! Estou curtindo muito as aulas até aqui, ótimas explicações.

Parabéns Normandes, à você e ao Thiago pelo site e pelos cursos.

Valeu!!!

**Normandes Júnior** INSTRUTOR - 24/08/2012 às 18:20

Valeu Junior.  
Precisando de alguma coisa conte com a gente.  
Abraços.

**Diogo Álvaro Bezerra** - 09/02/2012 às 23:22

Tive um pequeno probleminha mas já descobri o motivo. Em vez de escrever:

```
System.out.println("Preco 1: " + preco1);
```

Eu escrevi colocando um sinal de igual no meio:

```
System.out.println = ("Preco 1: " + preco1);
```

Mas já está tudo resolvido.

Compartilhe esta aula com seus amigos

[Twitter](#)[Facebook](#)

### 1. Introdução

- [1.1. Como aprender Java?](#) 5m 50s GRÁTIS
- [1.2. A história do Java](#) 2m 46s GRÁTIS
- [1.3. As plataformas Java e como elas evoluem](#) 10m 31s GRÁTIS
- [1.4. Máquina virtual Java](#) 8m 45s GRÁTIS
- [1.5. Baixando, instalando e configurando a JDK](#) 7m 59s GRÁTIS
- [1.6. Exercício: instalação da JDK](#) GRÁTIS

### 2. Fundamentos da linguagem

- [2.1. Codificando, compilando e executando o programa "oi mundo"](#) 13m 10s GRÁTIS
- [2.2. Exercício: codificando um primeiro programa](#) GRÁTIS
- [2.3. Comentários](#) 3m 3s GRÁTIS
- [2.4. Sequências de escape](#) 5m 14s GRÁTIS
- [2.5. Palavras reservadas](#) 3m 32s GRÁTIS
- [2.6. Convenções de código](#) 2m 28s GRÁTIS
- [2.7. Trabalhando com variáveis](#) 6m 18s GRÁTIS
- [2.8. Nomeando variáveis](#) 5m 42s GRÁTIS
- [2.9. Operadores aritméticos](#) 9m 36s GRÁTIS
- [2.10. Exercício: variáveis e operadores aritméticos](#) GRÁTIS
- [2.11. Tipos primitivos](#) 12m 0s GRÁTIS
- [2.12. Outros operadores de atribuição](#) 4m 43s GRÁTIS
- [2.13. Conversão de tipos primitivos](#) 12m 39s GRÁTIS
- [2.14. Promoção aritmética](#) 6m 25s GRÁTIS
- [2.15. Exercício: tipos primitivos e outros operadores de atribuição](#) GRÁTIS
- [2.16. Trabalhando com strings](#) 7m 5s GRÁTIS
- [2.17. Recebendo entrada de dados](#) 7m 41s GRÁTIS
- [2.18. Operadores de comparação e igualdade](#) 6m 40s GRÁTIS
- [2.19. Estruturas de controle if, else if e else](#) 12m 23s GRÁTIS
- [2.20. Exercício: Strings, entrada de dados, operadores de comparação e if else](#) GRÁTIS
- [2.21. Escopo de variáveis](#) 6m 3s GRÁTIS
- [2.22. Operadores lógicos](#) 15m 13s GRÁTIS
- [2.23. Exercício: operadores lógicos](#) GRÁTIS
- [2.24. Estrutura de controle switch](#) 7m 10s GRÁTIS
- [2.25. Operador ternário](#) 6m 49s GRÁTIS
- [2.26. Operadores de incremento e decremento](#) 8m 11s GRÁTIS
- [2.27. Estrutura de controle while](#) 5m 45s GRÁTIS
- [2.28. Estrutura de controle do-while](#) 3m 47s GRÁTIS
- [2.29. Estrutura de controle for](#) 4m 15s GRÁTIS
- [2.30. Cláusulas break e continue](#) 7m 2s GRÁTIS
- [2.31. Exercício: operador ternário, decremento e estruturas de repetição](#) GRÁTIS
- [2.32. Introdução e instalação do Eclipse IDE](#) 13m 40s GRÁTIS
- [2.33. Depurando códigos com o Eclipse](#) 8m 43s GRÁTIS
- [2.34. Exercício: instalando o Eclipse IDE](#) GRÁTIS

### 3. Orientação a Objetos - parte 1

- [3.1. O que é POO?](#) 2m 57s GRÁTIS
- [3.2. Classes e objetos](#) 5m 16s GRÁTIS
- [3.3. Criando uma classe com atributos](#) 2m 48s GRÁTIS
- [3.4. Instanciando objetos](#) 7m 59s GRÁTIS
- [3.5. Acessando atributos de objetos](#) 8m 32s GRÁTIS
- [3.6. Exercício: instanciando e acessando atributos do objeto](#) GRÁTIS
- [3.7. Composição de objetos](#) 9m 28s GRÁTIS
- [3.8. Valores padrão](#) 5m 59s GRÁTIS
- [3.9. Variáveis referenciam objetos](#) 9m 22s GRÁTIS
- [3.10. Criando, nomeando e chamando métodos](#) 8m 2s GRÁTIS
- [3.11. Métodos com retorno](#) 11m 13s GRÁTIS
- [3.12. Passando argumentos para métodos](#) 5m 25s GRÁTIS
- [3.13. Argumentos por valor ou referência](#) 7m 0s GRÁTIS
- [3.14. Exercício: composição de objetos e chamada de métodos](#) GRÁTIS

### 4. Wrappers, boxing e arrays

- [4.1. Wrappers do java.lang](#) 3m 31s GRÁTIS
- [4.2. Boxing](#) 6m 47s GRÁTIS
- [4.3. Desafio: wrappers e boxing](#) GRÁTIS
- [4.4. Trabalhando com arrays](#) 16m 37s GRÁTIS
- [4.5. Exercício: arrays](#) GRÁTIS

### 5. Orientação a Objetos - parte 2

- [5.1. Introdução à UML e diagrama de classes](#) 7m 31s GRÁTIS
- [5.2. Desafio: diagrama de classes](#) GRÁTIS
- [5.3. O objeto this](#) 8m 18s GRÁTIS
- [5.4. Construtores](#) 11m 43s GRÁTIS
- [5.5. Encapsulamento e modificadores de acesso public e private](#) 11m 7s GRÁTIS
- [5.6. Criando JavaBeans](#) 8m 40s GRÁTIS

- 5.7. Desafio: objeto this, construtores e JavaBeans

GRÁTIS
- 5.10. Modificadores static e final

12m 40s

GRÁTIS
- 5.13. Desafio: pacotes e enumerações

GRÁTIS
- 5.16. Sobreposição

7m 48s

GRÁTIS
- 5.19. Exercício: sobrecarga

GRÁTIS
- 5.22. Desafio: polimorfismo e classes abstratas

GRÁTIS
- 5.8. Organizando os projetos em pacotes

11m 51s

GRÁTIS
- 5.11. Desafio: static e final

GRÁTIS
- 5.14. Herança e modificador protected

10m 42s

GRÁTIS
- 5.17. Desafio: herança e sobreposição

GRÁTIS
- 5.20. Polimorfismo, casting de objetos e instanceof

18m 49s

GRÁTIS
- 5.23. Interfaces

11m 49s

GRÁTIS
- 5.9. Modificador de acesso default

6m 55s

GRÁTIS
- 5.12. Enumerações

17m 26s

GRÁTIS
- 5.15. Classe java.lang.Object

4m 13s

GRÁTIS
- 5.18. Sobrecarga

7m 48s

GRÁTIS
- 5.21. Classes abstratas

9m 49s

GRÁTIS
- 5.24. Exercício: interfaces e polimorfismo

GRÁTIS

6. Tópicos avançados

- 6.1. Coleta de lixo

8m 40s

GRÁTIS
- 6.4. Tratando e lançando exceções

29m 12s

GRÁTIS
- 6.7. Trabalhando com datas

19m 28s

GRÁTIS
- 6.10. Desafio: números

GRÁTIS
- 6.13. Arquivos JAR

6m 19s

GRÁTIS
- 6.16. Desafio: javadoc

GRÁTIS
- 6.2. Classe java.lang.Math

16m 6s

GRÁTIS
- 6.5. Desafio: exceções

GRÁTIS
- 6.8. Desafio: datas

GRÁTIS
- 6.11. Collections Framework

22m 25s

GRÁTIS
- 6.14. Exercício: arquivos JAR

GRÁTIS
- 6.17. Próximos passos

4m 8s

GRÁTIS
- 6.3. Desafio: classe java.lang.Math

GRÁTIS
- 6.6. Classes String, StringBuffer e StringBuilder

8m 26s

GRÁTIS
- 6.9. Trabalhando com números

9m 12s

GRÁTIS
- 6.12. Desafio: collections

GRÁTIS
- 6.15. Documentação javadoc

9m 55s

GRÁTIS
- 6.18. Conclusão

2m 6s

GRÁTIS