

Fundamentos Java e Orientação a Objetos



Por

Thiago Faria

6.3. Desafio: classe java.lang.Math

6. Tópicos avançados



A Mega-Sena é o jogo que paga milhões de reais para o acertador dos números sorteados.

Em um jogo comum, os jogadores devem marcar 6 números entre os 60 disponíveis, sendo de 1 a 60.

Na empresa que você trabalha, o pessoal se juntou para fazer um bolão. Um bolão acontece quando várias pessoas se unem para jogarem várias combinações de números em conjunto. Se algum jogo for contemplado, o valor do prêmio é dividido entre todos os participantes.

Como um bom programador, você sugeriu e se dispôs a desenvolver um pequeno software para gerar os números a serem marcados nos jogos. Todos concordaram, agora você tem um importante trabalho pela frente.

Faça um programa em Java que recebe como parâmetro do usuário a quantidade de jogos a serem feitos, gera e exibe na tela a sequência de números de cada jogo.

Use a classe Math para gerar números aleatórios e fazer arredondamentos. Lembre-se de verificar se não existem números repetidos em uma sequência, pois os 6 números devem ser únicos.

Se levar esse desafio a sério, jogar na Mega-Sena e ganhar, não esqueça de nós! ;)

 [Acesse o código-fonte desta aula](#)

Comentários sobre esta aula

Nenhum comentário para esta aula. Efetue [login](#) para enviar uma mensagem.

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

5.8. Organizando os projetos em pacotes

11m 51s

GRÁTIS

5.9. Modificador de acesso default

6m 55s

GRÁTIS
- 5.10. Modificadores static e final

12m 40s

GRÁTIS

5.11. Desafio: static e final

GRÁTIS

5.12. Enumerações

17m 26s

GRÁTIS
- 5.13. Desafio: pacotes e enumerações

GRÁTIS

5.14. Herança e modificador protected

10m 42s

GRÁTIS

5.15. Classe java.lang.Object

4m 13s

GRÁTIS
- 5.16. Sobreposição

7m 48s

GRÁTIS

5.17. Desafio: herança e sobreposição

GRÁTIS

5.18. Sobrecarga

7m 48s

GRÁTIS
- 5.19. Exercício: sobrecarga

GRÁTIS

5.20. Polimorfismo, casting de objetos e instanceof

18m 49s

GRÁTIS

5.21. Classes abstratas

9m 49s

GRÁTIS
- 5.22. Desafio: polimorfismo e classes abstratas

GRÁTIS

5.23. Interfaces

11m 49s

GRÁTIS

5.24. Exercício: interfaces e polimorfismo

GRÁTIS

6. Tópicos avançados

- 6.1. Coleta de lixo

8m 40s

GRÁTIS

6.2. Classe java.lang.Math

16m 6s

GRÁTIS

6.3. Desafio: classe java.lang.Math

GRÁTIS
- 6.4. Tratando e lançando exceções

29m 12s

GRÁTIS

6.5. Desafio: exceções

GRÁTIS

6.6. Classes String, StringBuffer e StringBuilder

8m 26s

GRÁTIS
- 6.7. Trabalhando com datas

19m 28s

GRÁTIS

6.8. Desafio: datas

GRÁTIS

6.9. Trabalhando com números

9m 12s

GRÁTIS
- 6.10. Desafio: números

GRÁTIS

6.11. Collections Framework

22m 25s

GRÁTIS

6.12. Desafio: collections

GRÁTIS
- 6.13. Arquivos JAR

6m 19s

GRÁTIS

6.14. Exercício: arquivos JAR

GRÁTIS

6.15. Documentação javadoc

9m 55s

GRÁTIS
- 6.16. Desafio: javadoc

GRÁTIS

6.17. Próximos passos

4m 8s

GRÁTIS

6.18. Conclusão

2m 6s

GRÁTIS

Cursos online

Depoimentos de alunos

Sobre nós

Cursos presenciais

Instrutores

Fale conosco

Apostilas gratuitas

Trabalhe conosco

AlgaWorks Softwares, Treinamentos e Serviços Ltda

Av. Afonso Pena, 3538, Átrio Business Center

CEP. 38400-710 - Uberlândia/MG - Brasil

Tel. +55 (34) 8400-6931 - comercial@algaworks.com