# Exercícios SWITCH

1. Crie uma variável chamada “fruta”. Esta variável deve receber uma string com o nome de uma fruta. Após, crie uma estrutura condicional switch que receba esta variável e que possua três casos: caso maçã, retorne no console: “Não vendemos esta fruta aqui”. Caso kiwi, retorne: “Estamos com escassez de kiwis” e caso melancia, retorne: “Aqui está, são 3 reais o quilo”.
2. Um homem decidiu ir à uma revenda comprar um carro. Ele deseja comprar um carro hatch, e a revenda possui, além de carros *hatch, sedans, motocicletas e caminhonetes*. Utilizando uma estrutura switch/case, **caso o comprador queira o hatch, retorne: “Compra efetuada com sucesso”**. Nas **outras opções, retorne: “Tem certeza que não prefere este modelo?”.** Caso seja especificado **um modelo que não está disponível**, retorne no console: “Não trabalhamos com este tipo de automóvel aqui”.
3. Faça um programa que simule uma calculadora, onde informa as opções pro usuário escolher qual operação deseja realizar, e em seguida informe dois números para realizar a operação. Use o case para programar as operações específicas. (soma, subtração, multiplicação e divisão)
4. Faça um programa que mostre opção de Tipos de produtos para o usuário, e após o usuário escolhe o tipo de produto, apresente várias opções. Exemplo:

Produtos Não-perecíveis: arroz, feijão, café;

Frutas: manga, banana, maçã;

Bebidas: leite, sucos, refrigerantes

1. Vamos criar um pequeno Jogo, Jogo do 21. O jogo consiste em: O usuário informa um número entre 1 e 20. O programa irá gerar números aleatórios entre 1 e 14. A pontuação do jogo é:

Resutado 7 = 10 pts

Resultado 14 = 20 pts

Resultado 21 = 30 pts

Resultado entre 1 e 6 = 1 pts;

Resultado entre 8 e 13 = 5 pts;

Resultado entre 15 e 20 = 6 pts;

Uma dica: Utilize a instrução IF para resultados de intervalos (entre 1 e 6, pro exemplo)

Código para gerar números aleatórios:

int numeroAleatorio = ThreadLocalRandom.*current*().nextInt(1, 22);