

Avaliação de Aprendizagem I

Desenvolva o sistema abaixo utilizando as tecnologias apresentadas durante a disciplina.

1. (Peso 1,0) Faça um programa que leia 100 valores inteiros e informe quantos deles são divisíveis por 3, quantos são divisíveis por 5 e quantos são divisíveis por 3 e por 5.
2. (Peso 1,5) Escreva um programa que leia os valores inteiros referentes aos lados de um triângulo e verifique se é um triângulo válido. Após, indique se o triângulo é EQUILATERO, ESCALENO ou ISOSCELES. Além disso, o programa deve informar se o triângulo é retângulo.
3. (Peso 1,5) Faça um programa em Java que dado um número inteiro maior ou igual a 1, mostre para o usuário a mensagem “Eu amo Java!!!” com a quantidade de letras o igual ao número digitado. Por exemplo, se o número digitado for 3, a saída será “Eu amooo Java!!!”
4. (Peso 1,5) Desenvolva um programa que simule uma votação de SIM ou NÃO. O primeiro valor digitado será a quantidade de votos, depois receba os N votos que poderão ser 1 para SIM e 0 (zero) para NÃO. Ao final, mostre a mensagem SIM ou NÃO de acordo com o que possuir mais votos.
5. (Peso 1,5) Um grupo de estudantes do IFRS desenvolveu uma plataforma onde os alunos podiam postar gameplays de jogos. Você foi incumbido de desenvolver uma espécie de ranking para a plataforma. Os dados serão identificados por números da seguinte maneira.
 - a. Primeiro será informada a quantidade de gameplays registradas
 - b. Cada gameplay terá o número da matrícula do aluno (inteiros) e o número do jogo (de 1 a 3)
 - c. Os dados serão incluídos de maneira cronológicaFoi solicitado que você informasse no ranking qual o jogo com mais gameplays publicadas e também qual o jogador (matrícula) que publicou o primeiro vídeo de cada jogo.
6. (Peso 1,5) Existe uma técnica ninja lendária que permite que os ninjas se dupliquem e criem os chamados clones das sombras, estes clones podem invocar, juntamente com o ninja original a mesma técnica, duplicando-se novamente, fazendo com que a quantidade de ninjas cresça exponencialmente, 1, 2, 4, 8, 16 ... Crie um programa em Java, sem utilizar a classe Math, que dada a quantidade de ninjas, retorne

quantas vezes a técnica foi executada. Por exemplo, 1 ninja, 0 execuções; 32 ninjas, 5 execuções.

7. (Peso 1,5) Competição de Salto Ornamental - Crie um programa em Java que dado os atributos Grau de Dificuldade e as 7 notas de um atleta A e outro atleta B, indique a pontuação de cada atleta e quem foi o vencedor.
O cálculo da pontuação é feito com a soma das notas, excluindo a menor e maior nota e, ao final, multiplicando-se pelo Grau de Dificuldade.