

## Exercícios - Seção 3

### Parte 1: Criar um Novo Projeto do NetBeans

#### Visão Geral

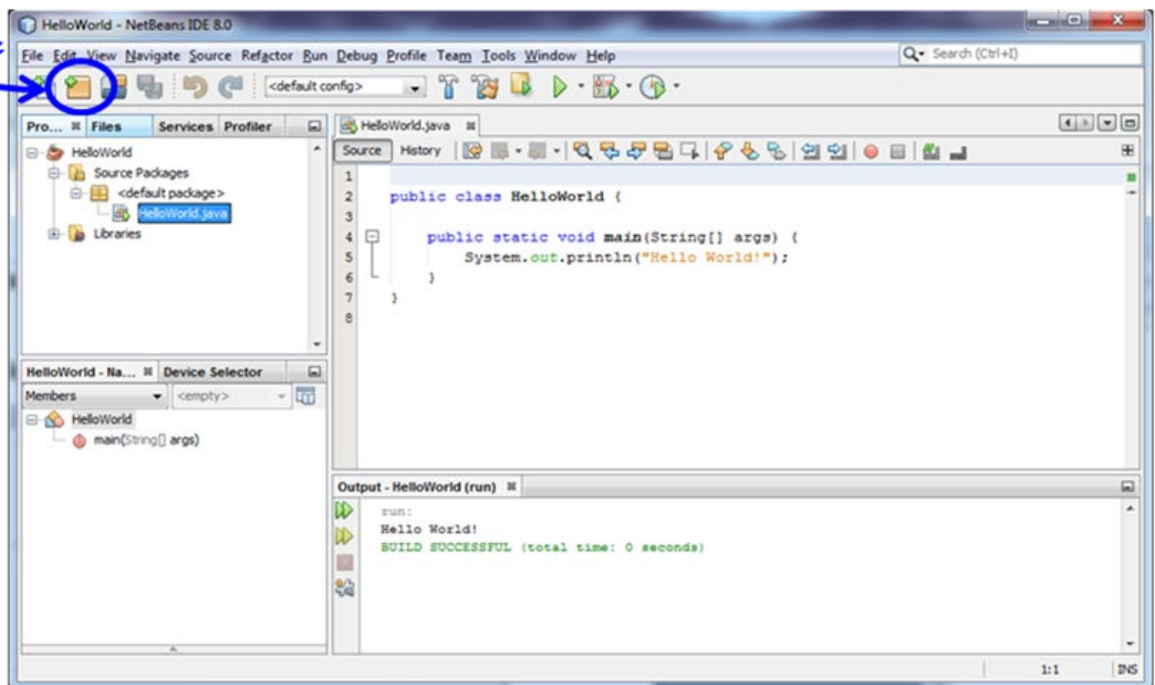
Antes deste exercício, você estava importando projetos para o NetBeans. Você já parou para pensar como os projetos do NetBeans foram inicialmente criados? Neste exercício, você criará seu primeiro projeto do NetBeans. Este será o projeto do NetBeans que você usará para recriar o programa Java Libs. Você pode aplicar essas mesmas etapas nos próximos exercícios para criar seus próprios projetos do NetBeans.

#### Tarefas

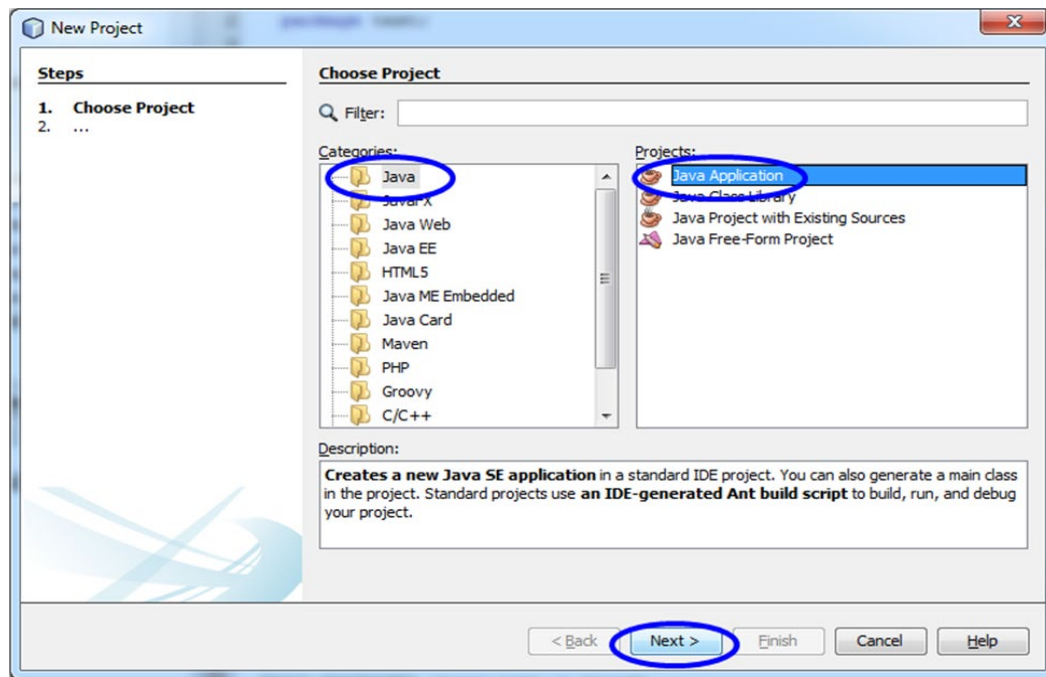
1. Clique no botão **New Project** no NetBeans:



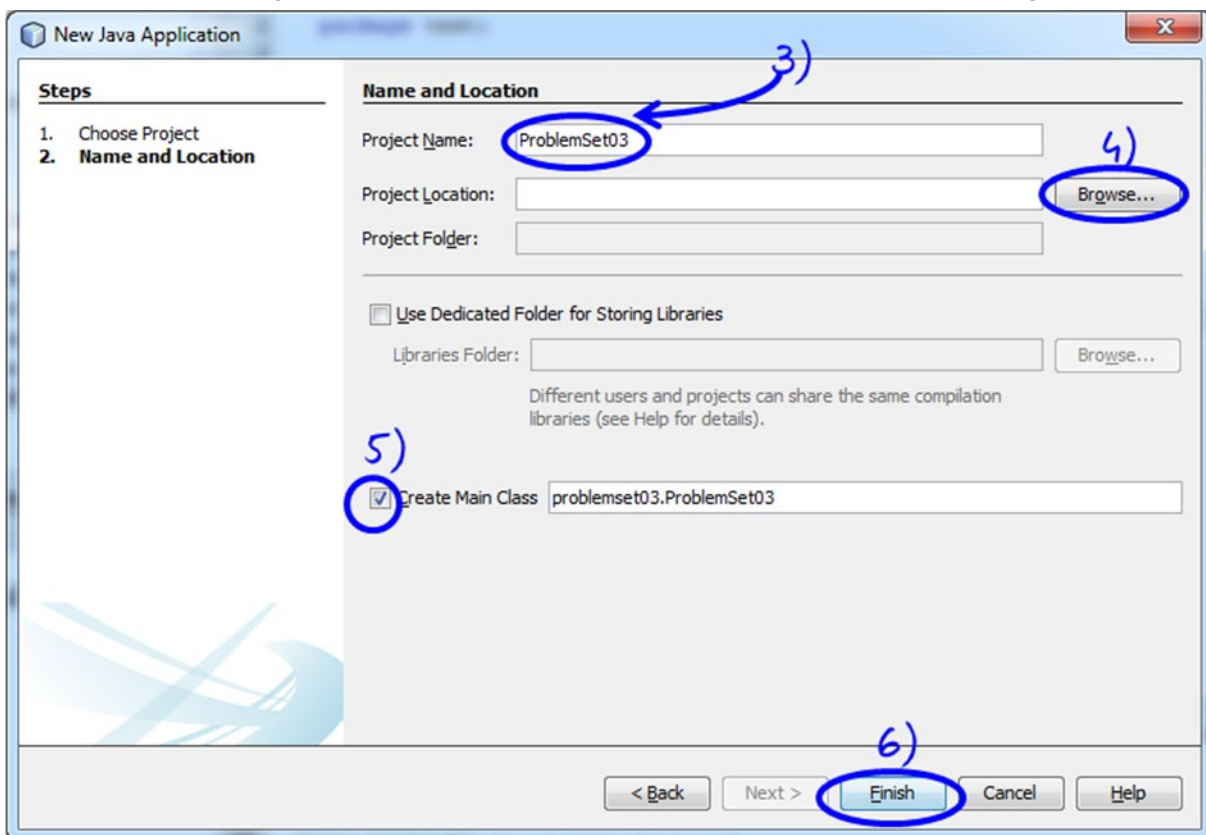
1) Click here



2. Como tipo do projeto, escolha "Java Application" e clique em "Next":



3. Atribua um nome ao seu projeto.
4. Clique em **Browse** e escolha onde deseja armazenar o projeto no computador.
5. Certifique-se de selecionar a caixa para criar automaticamente um método principal. Você quer fazer isso no ProblemSet03, mas não necessariamente em todos os próximos exercícios.
6. Clique em **Finish**. Seu projeto deverá abrir automaticamente e estar pronto para edição.



# Parte 1: Criar um Jogo do JavaLibs

## Visão Geral

A Seção 3 mostrou tudo o que você precisará saber para criar novamente um programa JavaLibs semelhante ao que você executou no início da seção. Pode ser que tenha um pouco de dificuldade, mas é um desafio para o qual você com certeza está preparado. Os requisitos do programa são descritos abaixo. Boa sorte e divirta-se!



## Tarefas

Sua meta é criar um programa semelhante ao JavaLibs. Escreva uma história em que determinadas partes do texto da história resultante sejam modificadas pela entrada do usuário. Solicite que o usuário insira várias entradas.

Você pode aceitar que o usuário forneça entradas de várias maneiras, inclusive uma entrada `JOptionPane` ou `Scanner` do console. Mas escolha um único método. Não use vários métodos de aceitação de entrada. Da mesma forma, se você usar `JOptionPane` para obter a entrada, use `JOptionPane` para mostrar a história resultante.

Ao exibir a saída da sua história, certifique-se de que todo o texto esteja visível ao mesmo tempo. O texto não deve ultrapassar a área de exibição da tela do computador nem a janela de saída. Sua história precisará ser dividida em várias linhas, em vez de ser impressa em uma linha de saída gigante. Isso fará com que a saída seja mais clara e o programa pareça mais amigável ao usuário.

Considere a possibilidade de o programa travar se o usuário inserir dados inapropriados. Ou seja, não há problema em fazer com que o programa trave porque você esperava que o usuário digitasse um número e, em vez disso, ele digitou uma `String`. Abordaremos o tratamento de exceções mais adiante no curso.

Seu programa também deve fazer o seguinte:

- Aceitar pelo menos uma entrada, que deverá ser analisada como `String`
- Aceitar pelo menos uma entrada, que deverá ser analisada como `int`
- Aceitar pelo menos uma entrada, que deverá ser analisada como `double`
- Usar pelo menos uma entrada em uma pergunta para o usuário
- Fazer cálculos com pelo menos uma entrada `int`
- Fazer cálculos com pelo menos uma entrada `double`
- Aceitar pelo menos um total de dez entradas

Esse conjunto de problemas pode criar todo o programa dentro do método principal.