



INSTITUTO FEDERAL
Triângulo Mineiro
Campus Ituiutaba

Curso: Bacharel em Ciência da Computação

Unidade Curricular: Programação Orientada a Objetos

Ano/Período: 2019/3º

Tipo de Atividade: Lista de Exercícios

Professor (a): Diemesleno Souza Carvalho

Estudante:	Data:	Valor: 10,0	Resultado:
Observações/Instruções: - Para verificar se aprendeu alguma coisa ou não, tente primeiramente fazer sem olhar código ou material de consulta. - Todos os programas devem receber dados do teclado, quando necessário.			

1) Implemente um programa onde tenha um método que receba do usuário 3 parâmetros de entrada do tipo float, sendo h = (altura), b = (base menor) e B = (base maior) e calcule e imprima na tela a área, sendo que $\text{Área} = (h * (b + B)) / 2$.

2) Implemente um programa que receba inteiros do usuário e enquanto a entrada for maior que zero calcule quantos números são pares e quantos são ímpares. No final, imprima na tela quantos números foram digitados, a quantidade de pares e quais números, a quantidade de ímpares e quais números.

3) Uma empresa paga a seus funcionários R\$ 10,25 por hora de trabalho. Faça um programa que receba do usuário a quantidade de horas trabalhadas, calcule e mostre o salário a receber naquele mês.

4) Faça um programa que leia do usuário cinco nomes, e depois imprima esses nomes na ordem inversa em que foram digitados.

5) Desenvolva um programa em java que leia o nome e a idade de 3 pessoas e mostre o nome da pessoa mais velha e o nome da pessoa mais nova.

6) O custo ao consumidor de um carro novo é a soma do custo de fábrica com a percentagem do distribuidor e dos impostos, aplicados ao custo de fábrica. Supondo que a percentagem do distribuidor seja de 28% e os impostos de 45%, escreva um programa que leia o custo de fábrica de um carro e escreva o custo ao consumidor.

7) Um banco concederá um crédito especial aos seus clientes, variável com o saldo médio no último ano. Faça um programa que leia o saldo médio de um cliente e calcule o valor do crédito de acordo com a tabela abaixo. Mostre uma mensagem informando o saldo médio e o valor do crédito. (Utilize switch/case)

Saldo médio Percentual

de 0 a 1000, nenhum crédito;

de 1001 a 4000, 20% do valor do saldo médio;

de 4001 a 6000, 30% do valor do saldo médio;

acima de 6001, 40% do valor do saldo médio.

8) Escreva um programa que receba nomes de frutas do usuário e adicione em um ArrayList. O programa deve parar quando o usuário digitar “zero”. No final, imprima cada uma das frutas da lista.

9) Escreva um programa que receba o nome, a idade e o peso do usuário e adicione estes valores em um Vector. O programa deve parar de receber quando o usuário digitar “fim”. Ao final, imprima as informações de cada usuário.