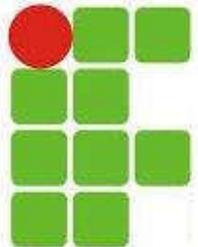

ALGORITMOS

Professor: Diego Oliveira



**Conteúdo 18:
Métodos - Menu**





MENU

- Vários programas possuem diversas rotinas internas, geralmente escolhidas através de um MENU
- Por exemplo em jogos, há as opções de New Game, Load Game, Options e Exit
- Algumas questões que faremos utilizarão menus daqui pra frente
- Desta maneira, um exemplo é mostrado no próximo slide:





MENU

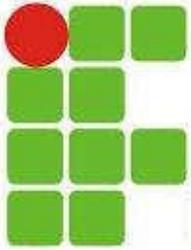


```
public static void main(String[] args) {
    Scanner leia = new Scanner(System.in);
    int opcao = 0;

    while (opcao != 4) {
        System.out.println("1-Quadrado");
        System.out.println("2-Triangulo");
        System.out.println("3-Losango");
        System.out.println("4-SAIR");

        opcao = leia.nextInt();

        if (opcao == 1) {
            System.out.println("Digite o tamanho do quadrado: ");
            int tamanho = leia.nextInt();
            quadrado(tamanho);
        }
        if (opcao == 2) {
            System.out.println("Digite o tamanho do triangulo: ");
            int tamanho = leia.nextInt();
            triangulo(tamanho);
        }
        if (opcao == 3) {
            System.out.println("Digite o tamanho do losango: ");
            int tamanho = leia.nextInt();
            losango(tamanho);
        }
    }
}
```

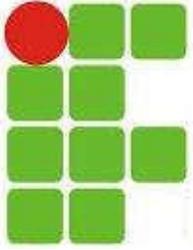


Exercício

- Faça os métodos quadrado, triangulo e losango que estão faltando no código anterior
- Adicione uma opção no MENU para imprimir TODAS as figuras geométricas de uma vez
- Ao pedir para imprimir todas as figuras, pergunte o tamanho de cada uma delas
- Ao selecionar SAIR, pergunte se o usuário deseja realmente SAIR, senão continue executando o código



- **EXTRA:** calcule o tempo de execução do programa utilizando `long t = System.currentTimeMillis();`



Perguntas?

