

Exercícios de Arrays Bidimensionais

Exercício 1: Para cada conjunto de valores abaixo, escreva o código Java, usando laço(s), que preencha um array com os valores:

a) 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

b) 0 1 4 9 16 25 36 49 64 81
0 1 4 9 16 25 36 49 64 81
0 1 4 9 16 25 36 49 64 81
0 1 4 9 16 25 36 49 64 81
0 1 4 9 16 25 36 49 64 81

c) 0 0 0 0 0
1 1 1 1 1
2 2 2 2 2
3 3 3 3 3
4 4 4 4 4
5 5 5 5 5

d) -1 -1 -1 -1 -1 -1
0 0 0 0 0 0
-1 -1 -1 -1 -1 -1
0 0 0 0 0 0
-1 -1 -1 -1 -1 -1
0 0 0 0 0 0
-1 -1 -1 -1 -1 -1
0 0 0 0 0 0
-1 -1 -1 -1 -1 -1

Exercício 2: Preencha uma matriz de inteiros com números aleatórios positivos menores que 100

Exercício 3: Escreva um trecho Java que leia 10 valores **double** do teclado e armazene-os em uma matriz de dimensões 2x5.

Exercício 4: Crie um método que recebe uma matriz bidimensional **double** e retorna a quantidade de linhas da matriz.

Exercício 5: Crie um método que recebe uma matriz bidimensional **double** e retorna a quantidade de linhas da matriz.

Exercício 6: Crie um método que recebe uma matriz bidimensional **double** e devolve um `String` de saída para ela.

Exercício 7: Crie um método que recebe uma matriz bidimensional **double** e retorna o maior valor da matriz.

Exercício 8: Crie um método que recebe uma matriz de inteiros e retorna a soma de todos os elementos da matriz.

Exercício 9: Crie um método que recebe uma matriz bidimensional inteira e um inteiro que indica uma de suas linhas, e retorna a média dos valores daquela linha.

Exercício 10: Faça um método que devolve uma matriz de números lidos do teclado.

Exercício 11: Crie um método que recebe uma matriz de inteiros positivos e substitui seus elementos de valor ímpar por -1 e os pares por +1.