1. Desenvolver um algoritmo que peça as seguintes informações: Nome, Idade, Sexo, Cargo, após cadastrar um determinado número de pessoas o programa deverá retornar os seguintes dados:
2. Quantidade de pessoas do sexo masculino e feminino;
3. Quantidade de pessoas dos seguintes cargos: gerente, atendente, açougueiro, secretária, almoxarife, padeiro e estagiário.
4. Quantidade de pessoas maiores de idade (18+) e quantidade de pessoas menores de idade
5. Desenvolver um algoritmo que peça nome, altura, idade, peso dos jogadores de basquete, enquanto o nome do jogador for diferente da palavra SAIR o programa deverá pedir essas informações, após cadastrados deverá aparecer as seguintes informações:  
   1. Quantidade de jogadores cadastrados;
   2. Nome e altura do maior Jogador;
   3. Nome e idade do jogador mais velho;
   4. Nome e peso do jogador mais pesado;
   5. Média das alturas jogadores.

1. Uma lanchonete precisa de um sistema para calcular o troco que será dado aos clientes, para isso faça com que seja informado um código a quantidade pedida daquele produto (que pertence ao código informado). Crie um laço onde o cliente irá informar códigos e quantidades infinitamente.  
     
   Após informados os códigos e suas respectivas quantidades informe o total consumido e peça o valor que o cliente irá pagar (Se o cliente tentar pagar menos que o total peça novamente o pagamento até ele informar um valor igual ou superior consumido).  
     
   Ao término informe o troco que será dado ao cliente.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| CÓDIGO | PEDIDO | VALOR |
| 1 | Hambúrguer + Suco de Laranja | R$ 5,00 |
| 2 | Sanduíche natural + Suco de Uva | R$ 4,50 |
| 3 | Prato do dia | R$ 8,00 |
| 4 | Pizza | R$12,00 |
| 5 | Lasanha | R$ 16,50 |
| 6 | Pão de queijo | R$ 1,00 |
| 7 | Bolo | R$ 2,50 |

1. O filme Alice no país das maravilhas está fazendo uma enquete para saber o que o público achou do filme, será necessário desenvolver um programa que tenha 5 opções (excelente, ótimo, bom, regular, ruim), e deverá informar a idade.

Após informados os dados (idade e voto) de todos os indivíduos deverá ser exibido:

|  |
| --- |
| Percentual de Votos |
| % Excelente |
| % Ótimo |
| % Bom |
| % Regular |
| % Ruim |

|  |
| --- |
| Quantidade de: |
| Crianças (0 à 9 anos) |
| Adolescentes (10 à 17 anos) |
| Adultos (Acima de 17 anos) |

Valide caso a idade seja inferior a 0 ou superior a 100, crie uma validação também para a nota.

1. Crie um programa para uma papelaria que leia o nome e o valor de um produto.  
     
   Assim que for informado o nome do produto e o valor do mesmo crie uma tabela informando a quantidade adquirida do produto (1 até 10) e o valor desse produto com desconto.  
     
   A cada produto adquirido será dado 5% de desconto, em outras palavras, se for comprado um produto será dado 5% de desconto, se for comprado dois produtos 10%, três produtos 15%....  
     
   Veja a tabela abaixo para compreender melhor o que deve ser exibido:

|  |
| --- |
| Produto: Lápis  Valor: 2,00 |
| 1 x R$ 1,90 = R$ 1,90 |
| 2 x R$ 1,80 = R$ 3,60 |
| 3 x R$ 1,70 = R$ 5,10 |
| 4 x R$ 1,60 = R$ 6,40 |
| 5 x R$ 1,50 = R$ 7,50 |
| 6 x R$ 1,40 = R$ 8,40 |
| 7 x R$ 1,30 = R$ 9,10 |
| 8 x R$ 1,20 = R$ 9,60 |
| 9 x R$ 1,10 = R$ 9,90 |
| 10 x R$ 1,00 = R$ 10,00 |

1. Desenvolver um algoritmo que armazene as seguintes informações:
   1. Nome
   2. Sexo
   3. Primeira nota
   4. Segunda nota
   5. Terceira nota
   6. Quarta nota.

Enquanto o nome for diferente de **SAIR** o programa deverá perguntar os dados acima.  
  
Após informada a quarta nota deverá ser dado a média e a condição do aluno (usar a segunda tabela abaixo para informar sua situação).  
  
Quando digitado **SAIR** deverá aparecer as seguintes estatísticas:

|  |
| --- |
| Quantidade e percentual de: |
| Homens |
| Mulheres |

|  |
| --- |
| Quantidade e percentual de Notas |
| de alunos que tiraram 10-------------------------------------------Parabéns |
| de alunos que tiraram média entre 9.0 e 9.9------------------Ótimo |
| de alunos que tiraram média entre 8.0 e 8.9------------------Bom |
| de alunos que tiraram média entre 7.0 e 7.9------------------Satisfatório |
| de alunos que tiraram média entre 5.0 e 6.9------------------Recuperação |
| de alunos que tiraram média abaixo de 5----------------------Reprovado |

1. Crie um jogo da forca com a palavra ESTUDAR.