

### Exercícios – Estruturas Condicionais

1. **Dia da semana** - Elaborar um algoritmo que lê um número de 1 a 7 e informa o dia da semana correspondente, sendo domingo o dia de número 1. Se o número não corresponder a um dia da semana, é mostrada uma mensagem de erro.

2. **Triângulo** - Em um triângulo, cada lado é menor do que a soma dos outros dois. Escreva um programa que lê três valores e informa se estes não podem constituir um triângulo ou, caso contrário, se o triângulo formado é equilátero (três lados iguais), isósceles (dois lados iguais) ou escaleno (lados diferentes).

3. **Faixa etária** - Fazer um algoritmo que leia nome e idade de uma pessoa e determine se esta pessoa é criança (até 12 anos), adolescente (de 12 até 21 anos), adulto (de 21 até 60 anos) e idoso (acima de 60 anos).

4. **Menu Principal** - Faça um programa de menu que mostra na tela, sob o título de "Menu Principal", três opções: "1 - Fim", "2 - Cadastro" e "3 - Consulta", lê do teclado a opção desejada pelo usuário e mostra uma mensagem confirmando a opção escolhida ou uma mensagem de erro, se a opção for inválida.

5. **Múltipla Escolha** - Elaborar uma questão de múltipla escolha, de uma disciplina que esteja cursando ou um tema de interesse, com um enunciado e cinco alternativas, sendo uma correta ou incorreta. Escrever um programa que mostra a questão na tela, pede a resposta correta e informa ao usuário se este acertou ou errou.

6. **Senha** - Elabore um programa que lê uma senha de até 8 caracteres, verifica se a senha está correta ou não, comparando-a com uma senha predefinida, e informa "Acesso autorizado" ou "Acesso negado", conforme o caso.

7. **Desconto** - Uma loja de departamentos possui a seguinte política de descontos para com seus clientes:

5 % de desconto no preço total para compras com valores inferiores ou iguais a R\$ 50,00
10 % de desconto no preço total para compras com valores entre R\$ 50,00 e R\$ 100,00
15 % de desconto no preço total para compras com valores superiores ou iguais a R\$ 100,00

Elaborar um algoritmo para automatizar a situação.

8. **Geometria** - Para facilitar a tarefa dos alunos de uma escola, um professor de matemática necessita de um programa para calcular a área de certas figuras planas. O usuário deve escolher qual figura que se deseja calcular a área (quadrado, retângulo, triângulo e circunferência). Devem ser fornecidos os valores para cálculo da área. Ao final o programa deve imprimir o nome da figura escolhida, bem como sua área.

9. **Salário** - Elaborar um algoritmo que efetue o cálculo do reajuste de salário de um funcionário. Considere que o funcionário deverá receber um reajuste de salário de 15% caso seu salário seja menor que 500. Se o salário for maior ou igual a 500 e menor ou igual a 1000, seu reajuste será de 10%; e caso maior que 1000, o reajuste deverá ser de 5%.