

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA  
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA CATARINENSE  
CAMPUS CONCÓRDIA

NOME: \_\_\_\_\_ DATA: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

1. Escreva um procedimento que receba um número inteiro e imprima o mês correspondente ao número. Por exemplo, 2 corresponde a “fevereiro”. O procedimento deve mostrar uma mensagem de erro caso o número recebido não faça sentido. Gere também um algoritmo que leia um valor e chame o procedimento criado.
2. Escreva uma função que receba dois números inteiros  $x$  e  $y$ . Essa função deve verificar se  $x$  é divisível por  $y$ . No caso positivo, a função deve retornar 1, caso contrário zero. Escreva também um algoritmo para testar tal função.
3. Faça um procedimento que receba a idade de um nadador por parâmetro e retorna, também por parâmetro, a categoria desse nadador de acordo com a tabela abaixo:

<u>Idade</u>	<u>Categoria</u>
5 a 7 anos	Infantil A
8 a 10 anos	Infantil B
11-13 anos	Juvenil A
14-17 anos	Juvenil B
Maiores de 18 anos (inclusive)	Adulto

4. Faça uma função que receba a média final de um aluno por parâmetro e retorna o seu conceito, conforme a tabela abaixo:

<u>Nota</u>	<u>Conceito</u>
de 0,0 a 4,9	D
de 5,0 a 6,9	C
de 7,0 a 8,9	B
de 9,0 a 10,0	A

5. Escreva um procedimento que receba um número inteiro e o imprima na forma extensa. Por exemplo, para 1 a saída desejada é “Um”. A função deve ser capaz de gerar o extenso dos números de 0 até 20, inclusive. Caso um número não compatível seja recebido o procedimento deve mostrar uma mensagem de erro. Crie também um algoritmo que leia um valor inteiro e chame o procedimento criado acima para a impressão do número extenso.

6. Crie uma classe chamada Cliente, onde haverá os seguintes atributos:

- Nome;
- CPF;
- Endereço;
- Telefone.

Também deverá existir um método para definir cada atributo, bem como imprimir todas as informações da classe.

7. Faça um jogo da velha, contendo interações com o usuário. Após a definição do resultado, zerar tudo e começar novamente.