

ALGORITMO E LOGICA  
Prof Elidiane Martins e Prof Edvan Chaves  
LISTA DE EXERCÍCIOS – SALA DE AULA

UTILIZE NO VISUALG A ESTRUTURA “ESCOLHA CASO” PARA RESOLVER OS EXERCÍCIO DESTA LISTA.

1. Um determinado clube de futebol pretende classificar seus atletas em categorias e para isto ele contratou um programador para criar um programa que executasse esta tarefa. Para isso o clube criou uma tabela que continha a faixa etária do atleta e sua categoria. A tabela está demonstrada abaixo:

| IDADE      | CATEGORIA    |
|------------|--------------|
| De 05 a 10 | Infantil     |
| De 11 a 15 | Juvenil      |
| De 16 a 20 | Junior       |
| De 21 a 25 | Profissional |

Construa um programa que solicite o nome e a idade de um atleta e imprima sua categoria.

2. O programa de uma loja de móveis mostra o seguinte menu na tela de vendas:

- 1-Venda a Vista
- 2-Venda a Prazo 30 dias
- 3-Venda a Prazo 60 dias
- 4-Venda a Prazo com 90 dias
- 5-Venda com cartão de débito
- 6-Venda com cartão de crédito
- Escolha a opção:

Faça um programa que receba o valor da venda, escolha a condição de pagamento no menu e mostre o total da venda final conforme condições a seguir:

- Venda a Vista - desconto de 10%
- Venda a Prazo 30 dias - desconto de 5%
- Venda a Prazo 60 dias - mesmo preço
- Venda a Prazo 90 dias - acréscimo de 5%
- Venda com cartão de débito - desconto de 8%
- Venda com cartão de crédito - desconto de 7%

3. Construa um algoritmo que leia um número inteiro de 1 a 7 e informe o dia da semana correspondente, sendo domingo o dia de número 1. Se o número não corresponder a um dia da semana, mostre uma mensagem de erro.
4. Crie um algoritmo para ler uma letra do alfabeto e mostrar uma mensagem: se é vogal ou consoante.
5. Faça um algoritmo que receba uma data no formato DDMMAAAA e escreva qual a estação do ano correspondente (Primavera, Verão, Outono, Inverno).
6. Faça um algoritmo para o jogo “pedra-papel-tesoura”. O jogo deve imprimir vitória, empate ou derrota conforme a opção que o jogador escolher e a opção que for sorteada aleatoriamente pelo computador. Obs.: pedra ganha de tesoura; que ganha de papel; que ganha de pedra.

Utilize o comando aleatório, conforme abaixo para gerar aleatoriamente o valor de 1 – Pedra, 2 Papel ou 3 Tesoura

```
aleatorio 1,3  
leia(esccomp)  
aleatorio off  
escreva(esccomp)
```