

## FromCaio – Lista Treino 02.1

### Assunto: estruturas condicionais

1. Faça um programa que leia um inteiro inserido pelo usuário, e imprima “Positivo” se o número for maior que zero, “Negativo” se for menor que zero.
2. Escreva um programa que leia um número inteiro do usuário (de 1 a 7) e imprima o dia da semana correspondente (1 para Segunda-feira, 2 para Terça-feira, etc.). Se a entrada não estiver entre 1 e 7, imprima "Dia inválido".
3. Escreva um programa que leia dois números inteiros do usuário e imprima o maior dos dois. Se ambos forem iguais, imprima o caractere ‘=’.
4. Escreva um programa que leia um número inteiro representando a nota de um aluno e imprima a nota correspondente com base na seguinte escala:
  - 90-100: ‘A’
  - 80-89: ‘B’
  - 70-79: ‘C’
  - 60-69: ‘D’
  - Abaixo de 60: ‘F’
5. Faça um programa que peça para o usuário digitar um número entre 2 e 10 e informe se ele é primo ou não utilizando o comando switch.

### Perguntas

- a) Quais são as duas principais diferenças do uso de if-else aninhados para o switch?
- b) Quais instruções pertencem ao primeiro if? É necessário o uso de chaves no primeiro if para abarcar o segundo if e seu else? Justifique.

```
if (x > 0)
    if (x > 10)
        printf("10");
    else
        printf("%d", x);
```

- c) Qual é o problema do código abaixo?

```
int x = 5;
if (x = 10) printf("Value is 10\n");
else printf("Value is %d\n", x);
```

d) Na prática, existe diferença entre os códigos 1 e 2 abaixo?

| Código 1   | Código 2  |
|--|---|
| <pre>int x = 1;<br/>if (x == 1) { ... }<br/>x = 0;<br/>if (x == 0) { ... }</pre> | <pre>int x = 1;<br/>if (x) { ... }<br/>x = 0;<br/>if (!x) { ... }</pre> |