**Exercícios**

1. Elabore um algoritmo que calcule a multa paga por um pescador que ultrapassar a quantidade de quilos estabelecida por lei, a saber:

A quantidade de peixe por pessoa é de 50 Kg

A multa por quilo excedente é de R$ 4,00

1. Crie um programa que dada a idade de um jogador classifique-o em uma das seguintes categorias:

|  |  |
| --- | --- |
| **Infantil** | **5 a 10 anos** |
| **Juvenil** | **11 a 17 anos** |
| **Adulto** | **Maiores de 18 anos** |

1. Faça um programa em que o usuário informa à hora que inicia o seu turno de trabalho e é exibido na tela se é manhã, tarde ou noite:

|  |  |
| --- | --- |
| **Manhã** | **05h00min às 13h00min** |
| **Tarde** | **13h00min às 21h00min** |
| **Noite** | **21h00min às 05h00min** |

1. Elabore um programa que calcule quanto o cliente de um posto de gasolina irá pagar de acordo com a opção do combustível escolhido e a quantidade de litros comprados. Utilize os dados da tabela para desenvolver o algoritmo;

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Código** | **Combustível** | **Preço** |
| **A** | **Álcool** | **1, 56/l** |
| **G** | **Gasolina** | **2, 56/l** |
| **D** | **Diesel** | **1, 81/l** |

1. Faça um algoritmo que calcule o valor da conta de luz de uma pessoa. Sabe-se que o cálculo da conta de luz segue a tabela abaixo:

|  |  |
| --- | --- |
| **Tipo de Cliente** | **Valor do KW/h** |
| **Residência** | **0, 83** |
| **Comércio** | **0, 62** |
| **Indústria** | **2, 03** |