



Disciplina: Algoritmos e Programação
Profª. Drª. Luciana Lourega

Lista de Atividades

01) Escreva um algoritmo para ler a nota de 10 alunos e escrever a nota mais alta, ou seja, a maior nota entre as 10 lidas.

02) Uma pesquisa de opinião realizada no Rio de Janeiro, teve as seguintes perguntas:

Qual seu time de coração?

- 1 – fluminense
- 2 – Botafogo
- 3 – Vasco
- 4 – Flamengo
- 5 – Outros

Onde você mora?

- 1 – RJ;
- 2 – Niterói
- 3 – Outros

Qual o seu salário?

Criar um algoritmo que imprima:

- O número de torcedores por clube;
- A média salarial dos torcedores do Botafogo;
- O número de pessoas moradoras do Rio de Janeiro, torcedores de outros clubes;
- O número de pessoas de Niterói torcedoras do Fluminense

O algoritmo acaba quando se digita 0 para o time.

03) Num campeonato europeu de volleyball, se inscreveram 30 países. Sabendo-se que na lista oficial de cada país consta, além de outros dados, peso e idade de 12 jogadores, criar um algoritmo que apresente as seguintes informações:

- O peso médio e a idade média de cada um dos times;
- O peso médio e a idade média de todos os participantes.

04) Entrar com quatro números e imprimir o cubo e a raiz cúbica de cada número.

05) Em uma eleição presidencial existem quatro candidatos e 2.000 eleitores. Os votos são informados através de códigos (de maneira similar a uma urna eletrônica). Os dados utilizados para a contagem dos votos obedecem a seguinte codificação:

- a. 1,2,3 e 4: voto para os respectivos candidatos;
- b. 5: voto nulo;
- c. 6: voto em branco;
- d. 7: fim da votação.

Elabore um programa que leia o código do candidato, o código do voto e calcule (a) o total de votos para cada candidato, o total de votos nulos e o total de votos em branco.

06) Entrar com o nome, idade e sexo de 20 pessoas. Imprimir o nome se a pessoa for do sexo masculino e tiver mais de 21 anos.

07) Criar um algoritmo que leia a quantidade de números que se deseja digitar para que possa ser impresso o maior e menor número digitados. Não suponha que todos os números lidos serão positivos.

08) Criar um algoritmo que calcule e imprima o valor da multa a ser paga, considerando que devem ser fornecidos os seguintes dados de cada imóvel:

- Número do registro na prefeitura;
- Valor do imposto;
- Número de meses em atraso

As multas devem ser calculadas a partir do valor do imposto e de acordo com a seguinte tabela:

Valor do imposto	% por mês em atraso
até R\$ 500,00	1%
de R\$ 500,01 a R\$ 1800,00	2%
de R\$ 1800,01 a R\$ 5000,00	4%
de R\$ 5000,01 a R\$ 12000,00	7%
acima de R\$ 12000,00	12%

O algoritmo deve ler dados até que seja digitado um número de registro de imóvel igual a 0 (zero). Ao final de cada imóvel lido, o algoritmo deve apresentar o número do registro do imóvel, valor do imposto, meses em atraso, a multa a ser paga e o valor total.