

1. Desenvolver um algoritmo que peça as seguintes informações: Nome, Idade, Sexo, Cargo, após cadastrar um determinado número de pessoas o programa deverá retornar os seguintes dados:
 - a) Quantidade de pessoas do sexo masculino e feminino;
 - b) Quantidade de pessoas dos seguintes cargos: gerente, atendente, açougueiro, secretária, almoxarife, padeiro e estagiário.
 - c) Quantidade de pessoas maiores de idade (18+) e quantidade de pessoas menores de idade
2. Desenvolver um algoritmo que peça nome, altura, idade, peso dos jogadores de basquete, enquanto o nome do jogador for diferente da palavra SAIR o programa deverá pedir essas informações, após cadastrados deverá aparecer as seguintes informações:
 - a. Quantidade de jogadores cadastrados;
 - b. Nome e altura do maior Jogador;
 - c. Nome e idade do jogador mais velho;
 - d. Nome e peso do jogador mais pesado;
 - e. Média das alturas jogadores.
3. Uma lanchonete precisa de um sistema para calcular o troco que será dado aos clientes, para isso faça com que seja informado um código a quantidade pedida daquele produto (que pertence ao código informado). Crie um laço onde o cliente irá informar códigos e quantidades infinitamente.

Após informados os códigos e suas respectivas quantidades informe o total consumido e peça o valor que o cliente irá pagar (Se o cliente tentar pagar menos que o total peça novamente o pagamento até ele informar um valor igual ou superior consumido).

Ao término informe o troco que será dado ao cliente.

CÓDIGO	PEDIDO	VALOR
1	Hambúrguer + Suco de Laranja	R\$ 5,00
2	Sanduíche natural + Suco de Uva	R\$ 4,50
3	Prato do dia	R\$ 8,00
4	Pizza	R\$12,00
5	Lasanha	R\$ 16,50
6	Pão de queijo	R\$ 1,00
7	Bolo	R\$ 2,50

4. O filme Alice no país das maravilhas está fazendo uma enquete para saber o que o público achou do filme, será necessário desenvolver um programa que tenha 5 opções (excelente, ótimo, bom, regular, ruim), e deverá informar a idade.

Após informados os dados (idade e voto) de todos os indivíduos deverá ser exibido:

Percentual de Votos
% Excelente
% Ótimo
% Bom
% Regular
% Ruim

Quantidade de:
Crianças (0 à 9 anos)
Adolescentes (10 à 17 anos)
Adultos (Acima de 17 anos)

Valide caso a idade seja inferior a 0 ou superior a 100, crie uma validação também para a nota.

5. Crie um programa para uma papelaria que leia o nome e o valor de um produto.

Assim que for informado o nome do produto e o valor do mesmo crie uma tabela informando a quantidade adquirida do produto (1 até 10) e o valor desse produto com desconto.

A cada produto adquirido será dado 5% de desconto, em outras palavras, se for comprado um produto será dado 5% de desconto, se for comprado dois produtos 10%, três produtos 15%....

Veja a tabela abaixo para compreender melhor o que deve ser exibido:

Produto: Lápis Valor: 2,00
1 x R\$ 1,90 = R\$ 1,90
2 x R\$ 1,80 = R\$ 3,60
3 x R\$ 1,70 = R\$ 5,10
4 x R\$ 1,60 = R\$ 6,40
5 x R\$ 1,50 = R\$ 7,50
6 x R\$ 1,40 = R\$ 8,40
7 x R\$ 1,30 = R\$ 9,10
8 x R\$ 1,20 = R\$ 9,60
9 x R\$ 1,10 = R\$ 9,90
10 x R\$ 1,00 = R\$ 10,00

6. Desenvolver um algoritmo que armazene as seguintes informações:
- Nome
 - Sexo
 - Primeira nota
 - Segunda nota
 - Terceira nota
 - Quarta nota.

Enquanto o nome for diferente de **SAIR** o programa deverá perguntar os dados acima.

Após informada a quarta nota deverá ser dado a média e a condição do aluno (usar a segunda tabela abaixo para informar sua situação).

Quando digitado **SAIR** deverá aparecer as seguintes estatísticas:

Quantidade e percentual de:
Homens
Mulheres

Quantidade e percentual de Notas
de alunos que tiraram 10-----Parabéns
de alunos que tiraram média entre 9.0 e 9.9-----Ótimo
de alunos que tiraram média entre 8.0 e 8.9-----Bom
de alunos que tiraram média entre 7.0 e 7.9-----Satisfatório
de alunos que tiraram média entre 5.0 e 6.9-----Recuperação
de alunos que tiraram média abaixo de 5-----Reprovado

7. Crie um jogo da forca com a palavra ESTUDAR.