

## Brincadeira Two: Estruturas Condicionais

### ATIVIDADE EM GRUPO

1. Faça um programa que receba um número inteiro e verifique se este número é maior que 20, em caso afirmativo o programa deverá imprimir a mensagem: "Maior que 20".
2. Faça um programa que receba um número inteiro e verifique se este número é maior que 20, em caso afirmativo o programa deverá multiplicar o valor por 2 e após o cálculo imprimir a mensagem: "Resultado: <valor do resultado>", em que <valor do resultado> deve ser substituído pelo resultado do cálculo.
3. Faça um programa que receba um número inteiro e verifique se este número é maior que 20, em caso afirmativo o programa deverá multiplicar o valor por 2 e em caso negativo deve multiplicar por 4. Após realizar o cálculo o programa deve imprimir a mensagem: "Resultado: <valor do resultado>", em que <valor do resultado> deve ser substituído pelo resultado do cálculo.
4. Um escritório de contabilidade, está realizando o reajuste do salário dos funcionários de todos os seus clientes. Para isso, estão utilizando como referência o reajuste acordado com os sindicatos de cada classe trabalhadora, conforme apresentado na tabela a seguir. Para ajudar o escritório nesta tarefa, faça um programa que receba o salário atual, o cargo conforme especificado na tabela a seguir e realize o cálculo do reajuste do salário. Ao término do cálculo o programa deve imprimir o valor do reajuste e o novo salário do funcionário.

<i>Cód. cargo</i>	<i>Cargo</i>	<i>% reajuste acordado</i>
1	Auxiliar de escritório	7%
2	Secretário(a)	9%
3	Cozinheiro(a)	5%
4	Entregador(a)	12%

5. Segundo uma tabela médica, o peso ideal está relacionado com a altura e o sexo. Faça um programa que receba a altura e o sexo de uma pessoa, após isso calcule e imprima o seu peso ideal, utilizando as seguintes fórmulas:

- Para homens:  $(72,7 * A) - 58$
- Para mulheres:  $(62,1 * A) - 44,7$

Em que: A = Altura

6. Faça um programa que leia o destino do passageiro, se a viagem inclui retorno (ida e volta) e informe o preço da passagem conforme a tabela a seguir:

CÓD. DESTINO	DESTINO	IDA	IDA E VOLTA
1	Região Norte	500,00	900,00
2	Região Nordeste	350,00	650,00
3	Região Centro-oeste	350,00	600,00
4	Região Sul	300,00	550,00

7. Escreva um programa que leia um peso na Terra e o número de um planeta e imprima o valor correspondente do peso neste planeta. A relação de planetas é dada a seguir juntamente com o valor das gravidades relativas à Terra. Para calcular o peso no planeta use a fórmula:

$$PP = \frac{PT}{10} \times G$$

Em que:

PP = Peso no planeta

PT = Peso na Terra

G = Gravidade relativa

Código	Gravidade Relativa	Planeta
1	0,37	Mercúrio
2	0,88	Vênus
3	0,38	Marte
4	2,64	Júpiter
5	1,15	Saturno
6	1,17	Urano

8. Faça um programa que leia um número inteiro entre 1 e 12 e escreva o mês correspondente. Caso o usuário digite um número fora desse intervalo, deverá aparecer uma mensagem informando que não existe mês com este número.
9. O banco Facimp concederá um crédito especial com juros de 2% aos seus clientes de acordo com o saldo médio no último ano. Faça um programa que leia o saldo médio de um cliente e calcule o valor do crédito de acordo com a tabela a seguir. O programa deve imprimir uma mensagem informando o saldo médio e o valor de crédito.

Saldo Médio	Percentual
de 0 a 500	nenhum crédito
de 501 a 1000	30% do valor do saldo médio
de 1001 a 3000	40% do valor do saldo médio
acima de 3001	50% do valor do saldo médio

10. Faça um programa que leia dois valores inteiros e efetue a adição. Caso o valor somado seja maior que 20, este deverá ser apresentado somando-se a ele mais 8, caso o valor somado seja menor ou igual a 20, este deverá ser apresentado subtraindo-se 5.