

- 1) Escrever uma estrutura para o cadastro do nome (20 caracteres no máximo), o Registro Acadêmico e duas notas de prova.
- 2) Desenvolva um programa que solicite os dados para o preenchimento da estrutura desenvolvida no exercício anterior e ao final exiba a média do aluno.
- 3) Faça um programa para o controle do consumo de energia dos eletrodomésticos de uma casa.
 - Crie e leia 5 eletrodomésticos que contenham: nome (Máximo 20 letras), potencia (em kW) e tempo ativo por dia (em horas).
 - Leia um tempo t (em dias), calcule e mostre o consumo total na casa e o consumo relativo de cada eletrodoméstico (consumo/consumo total) nesse período de tempo.
- 4) Em uma loja os games são identificados por:
 - Nome – 30 caracteres;
 - Console – 10 caracteres;
 - Genero – 15 caracteres;
 - Codigo – inteiro;
 - Preço – ponto flutuante.Desenvolva uma estrutura de dados para armazenar esses dados.
- 5) Elabore um programa para o cadastro de games da loja do exercício anterior. A função main() do programa deve acessar as seguintes funções:
 - entrada () – responsável por coordenar a entrada de dados;
 - gravar () – grava os registros digitados em um arquivo txt;Quando for inserir os dados do campo console, deve ser chamada uma função que exiba um menu com as seguintes opções: 1 – PS4; 2 – XBOX ONE; 3 – PS3; 4 – XBOX360; 5 – Wii. O campo deve ser preenchido de acordo com o retorno da função. A entrada de dados deve ser finalizada quando for digitado um Nome igual a ZZZZ.