

Atividade 04 - If/else e Switch Case

1. Faça um programa que leia um número, verifique se este número é positivo ou negativo. Se for negativo mostre a mensagem "Você digitou um numero negativo", Senão mostre:" Voce digitou um número positivo.
2. Faça um programa que leia um número, verifique se este número é positivo, negativo ou Zero. Se for negativo mostre a mensagem "Você digitou um numero negativo", Se for positivo mostre:" Você digitou um número positivo e se for zero mostre: "Você digitou zero".
3. Faça um programa que leia três notas, calcule e mostre a média aritmética entre elas, se a media aritmética for:
 - Média maior ou igual a 7 – ALUNO APROVADO
 - Média menor que 7 – ALUNO REPROVADO
4. Faça um programa que leia três notas, calcule e mostre a média aritmética entre elas, se a media aritmética for:
 - Média maior ou igual a 7 – ALUNO APROVADO
 - Média maior ou igual a 5 e menor que 7 – ALUNO EM RECUPERAÇÃO
 - Média menor que 5 – ALUNO REPROVADO
5. Faça um programa que leia um número e verifique se este número é par ou ímpar.
6. Faça um programa que leia 3 números e "diga" qual é o maior deles.
7. Faça um programa que leia a idade de um nadador e classifique-o numa das seguintes categorias abaixo:

- Adulto (idade ≥ 18);
 - Juvenil (idade ≥ 14);
 - Infantil (idade ≥ 9);
 - Mirim (Idade < 9).
8. Faça um programa que leia dois números e efetua a adição. Se o valor somado for maior que 20, este deverá ser apresentado somando-se a ele 8; se o valor somado for menor ou igual a 20, este deverá ser apresentado subtraindo-se 5.
9. Um comerciante comprou um produto e quer vendê-lo com lucro de 45% se o valor da compra for menor que 20,00; caso contrário, o lucro será de 30%. Ler o valor do produto e imprimir o valor da venda (conforme as taxas do enunciado).
10. As maçãs custam R\$0,30 cada se forem compradas menos do que uma dúzia, e R\$0,25 se forem compradas pelo menos doze. Escreva um programa que leia o valor total da compra.
11. Tendo como entrada a altura e o sexo (codificado da seguinte forma: 1:feminino, 2:masculino) de uma pessoa, construa um programa que calcule e imprima seu peso ideal, utilizando as seguintes Fórmulas:
- para homens: $(72.7 * \text{Altura}) - 58$
 - para mulheres: $(62.1 * \text{Altura}) - 44.7$
12. Desenvolva um programa que receba como entrada um número inteiro que represente um dos 7 dias da semana e imprima na tela se esse dia é útil, final de semana ou inválido. Considere que Domingo é o dia 1 e Sábado o dia 7.
13. Suponha que você esteja desenvolvendo um programa para o caixa da mercearia do seu bairro. Esse programa deve ser capaz de somar o valor unitário de um produto do comércio recebendo como entrada apenas o código identificador dele. Para verificar o bom funcionamento da funcionalidade de soma de valor através do código você decidiu realizar testes apenas com uma parte dos produtos vendidos, para isso criou a seguinte tabela:

Código	Produto	Valor unitário
100	Detergente	R\$ 1,59
101	Esponja	R\$ 4,59
102	Lã de aço	R\$ 1,79

Desenvolva o código que será utilizado para a realização dos testes com os três produtos selecionados.

14. Desenvolva um programa que simule as 4 operações matemáticas básicas. A entrada para a escolha de uma das 4 operações disponíveis é dada da seguinte forma:

1 - Soma

2 - Subtração

3 - Multiplicação

4 - Divisão

Seguida dos 2 operandos que participarão efetivamente da operação.