

1) Uma magia em um jogo de RPG só atinge o inimigo se o dano causado for um número ímpar. Escreva um programa que recebe o valor do dano causado e responde se a magia atingiu ou não o inimigo. (Obs.: Um número é par se o resto da divisão dele por 2 for 0)

2) Para não ter problema com o usuário inserindo o mesmo nome de personagens que já estão no jogo, uma empresa de games pediu para você desenvolver um programa que valide se o nome inserido pelo jogador pode ser utilizado ou não. Além disso, no vocabulário dos habitantes do mundo do jogo, não existe a letra N, então se o usuário digitar algum nome com esta letra, também deve ser barrado.

Então, segue a lista de nomes que não podem ser usados: “Professor”, “Raphael” e “Leal”

3) Ao chegar em uma loja, o personagem de um jogo tem opções para escolher o que vai comprar. Considerando que ele possui 100 dinheiros, faça um programa que responda para ele se ele pode comprar ou não cada um dos itens abaixo:

- Faquinha – 50 dinheiros
- Espada – 75 dinheiros
- Espada de ouro – 500 dinheiros
- Escudo – 50 dinheiros
- Poção de cura – 25 dinheiros
- Armadura completa – 150 dinheiros
- Magia que com certeza vai fazê-lo ganhar de todo mundo – 1 milhão de dinheiros

4) Ao chegar em uma ponte, o bravo herói se depara com um ogro que não o deixa passar, a não ser que ele responda uma pergunta mágica: “Que criatura tem quatro pés de manhã, dois ao meio-dia e três à tarde?”. Enquanto o herói não responder corretamente a pergunta, o ogro sempre falará “YOU SHALL NOT PASS” e fará novamente a pergunta a ele. Caso ele responda corretamente, então o ogro indica o caminho para ele continuar a aventura. Escreva um programa que simule essa interação.

5) Em um jogo de estratégia, um veículo possui 4 lugares, sendo três passageiros e um motorista. Entretanto, qualquer personagem de infantaria que você selecionar, pode ser tanto passageiro quanto motorista. Ao selecionar uma quantidade X de personagens e clicar para eles entrarem nos veículos, o jogo deve lhe informar quantos personagens são passageiros e quantos são motoristas. Faça um programa que receba a quantidade de personagens que estão entrando e responda ao final quantos viraram passageiros e quantos viraram motoristas.