



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Faculdade de Computação

Avenida João Naves de Ávila, 2121, Bloco 1B - Bairro Santa Mônica, Uberlândia/MG, CEP 38400-902

Telefone: +55 (34) 3239-4218 - www.facom.ufu.br - cocom@ufu.br



**Bacharelado em Ciência da Computação**

**Bacharelado em Sistemas de Informação**

**Disciplina:** Programação Procedimental - PP [GBC014/GSI002]

**Prof. Me. Claudiney R. Tinoco**

*Material baseado: Prof. Dr. André Backes*

### Lab08 - Estruturas

1. Escreva um trecho de código para fazer a criação dos novos tipos de dados conforme solicitado abaixo:
  - Horário: composto de hora, minutos e segundos.
  - Data: composto de dia, mês e ano.
  - Compromisso: composto de uma data, horário e texto que descreve o compromisso.
2. Construa uma estrutura aluno com nome, número de matrícula e curso. Leia do usuário a informação de 5 alunos, armazene em vetor dessa estrutura e imprima os dados na tela.
3. Crie uma estrutura representando os alunos de um determinado curso. A estrutura deve conter a matrícula do aluno, nome, nota da primeira prova, nota da segunda prova e nota da terceira prova.
  - (a) Permita ao usuário entrar com os dados de 5 alunos.
  - (b) Encontre o aluno com maior nota da primeira prova.
  - (c) Encontre o aluno com maior média geral.
  - (d) Encontre o aluno com menor média geral
  - (e) Para cada aluno diga se ele foi aprovado ou reprovado, considerando o valor 6 para aprovação.
4. Faça um programa que armazene em um registro de dados (estrutura composta) os dados de um funcionário de uma empresa, compostos de: Nome, Idade, Sexo (M/F), CPF, Data de Nascimento, Código do Setor onde trabalha (0-99), Cargo que ocupa (string de até 30 caracteres) e Salário. Os dados devem ser digitados pelo usuário, armazenados na estrutura e exibidos na tela.
5. Faça um programa que leia um vetor com os dados de 5 carros: marca (máximo 15 letras), ano e preço. Leia um valor p e mostre as informações de todos os carros com preço menor que p. Repita este processo até que seja lido um valor p = 0.
6. Escolha um jogo de cartas, baseado em um “baralho tradicional” (cada carta tem seu naipe e seu valor). A cada jogada, as 4 cartas de um mesmo valor são selecionadas para serem do tipo “especial”. Implemente a parte de distribuição (sorteio) de cartas para 2 jogadores, considerando que cada jogador irá receber 3 cartas. Exiba na tela as cartas que cada um dos jogadores recebeu.
7. **Assistir ao filme “O jogo da imitação – A história de Alan Turing”**  
**(Alan Turing 23 de junho de 1912 – 7 de junho de 1954)**