

Exercícios

LISTA DE EXERCÍCIOS 1

1 - Apresentação do Jogador

Crie um programa que peça o primeiro nome de um jogador, sua idade e a quantidade de gols que ele já fez na carreira. Em seguida, exiba essas informações na tela.

2 - Média de Gols por Partida

Escreva um programa que receba o número total de gols de um jogador e a quantidade de partidas jogadas. Depois, calcule e exiba a média de gols por partida.

3 - Conversão de Minutos para Tempo de Jogo

Peça ao usuário para digitar o tempo jogado em minutos. Depois, converta esse valor para horas e minutos e exiba o resultado.

4 - Calculando o Aproveitamento de um Time

Crie um programa que peça o número de vitórias, empates e derrotas de um time. Depois, calcule o número total de pontos, seguindo a regra:

Vitória = 3 pontos

Empate = 1 ponto

Derrota = 0 pontos

5 - Diferença de Salários entre Jogadores

Peça ao usuário os salários de dois jogadores de futebol e mostre a diferença entre eles.

6 - Verificação de Cartão Vermelho

Um jogador recebe cartão vermelho se receber 2 cartões amarelos no jogo. Escreva um programa que verifica se um jogador será expulso, baseado na quantidade de cartões amarelos.

7 - Verificar se um Jogador Pode Jogar

Escreva um programa que solicita ao usuário a idade de um jogador e verifica se ele pode jogar na categoria Sub-20 (jogadores com 20 anos ou menos). Se for mais velho, ele deve jogar na categoria profissional.

8 – Avaliar o desempenho do jogador

Escreva um programa que pede ao usuário a quantidade de gols marcados por um jogador em uma temporada e verifica:

Se fez mais de 10 gols, exibir "Excelente temporada!"

Se fez entre 5 e 10 gols (inclusive), exibir "Boa temporada!"

Se fez menos de 5 gols, exibir "Temporada abaixo do esperado."

9 – Classificação do jogador baseada em idade e desempenho

Escreva um programa que solicita ao usuário:

A idade do jogador.

A quantidade de gols marcados.

O programa deve classificar o jogador nas seguintes categorias:

- ☒ Se tem até 20 anos e fez mais de 10 gols: "Jovem talento promissor!"
- ☒ Se tem até 20 anos e fez 10 gols ou menos: "Jovem em desenvolvimento."
- ☒ Se tem mais de 20 anos e fez mais de 15 gols: "Jogador experiente em grande fase!"
- ☒ Se tem mais de 20 anos e fez 15 gols ou menos: "Estevão"

10 – Classificação do nível da partida com base na quantidade de torcedores

Escreva um programa que solicita ao usuário:

A capacidade total do estádio.

A quantidade de torcedores presentes no jogo.

Com base na taxa de ocupação do estádio, o programa deve classificar a partida da seguinte forma:

- ☒ Se o estádio estiver com mais de 90% da capacidade ocupada: "Lotado!"
- ☒ Se estiver entre 70% e 90% (inclusive): "Ótima presença de público!"
- ☒ Se estiver entre 50% e 70% (inclusive): "Público razoável."
- ☒ Se estiver abaixo de 50%: "Morumbis"