

## Lógica de Programação

### Atividades:

As atividades são atualizadas de acordo com o aprendizado da turma em relação ao conteúdo.

#### (Atividade 1 - MEDIA DO ALUNO)

Desenvolva um programa capaz de receber 3 notas de um determinado aluno. Faça a média aritmética dessas notas e exiba o resultado para o usuário. SE a média for maior ou igual a 7, exiba “Aluno Aprovado”, senão, exiba “Aluno Reprovado”.

(melhorando)

SE a média for maior ou igual a 7, exiba “Aluno Aprovado”, Se o aluno tiver uma média maior que 3, exiba “Aluno em Recuperação”, caso contrário exiba “Aluno Reprovado”.

---

#### (Atividade 2 - IMC DE UMA PESSOA)

Desenvolva um programa que calcule o IMC de uma pessoa e mostre o valor na tela. (fórmula = peso dividido pela altura ao quadrado)

SE o IMC for maior ou igual a 30.0, exiba “Cuidado com a Saúde”, senão, exiba “Tudo ok”

---

#### (Atividade 3 – Agenda Comum)

Desenvolva uma agenda onde é pedido ao usuário as seguintes informações:

(Nome, Idade, Email, Data de nascimento e Telefone). E esses dados devem ser exibidos na tela, onde cada variável estará em uma linha. Exemplo:

Nome da pessoa: Fulano

...

#### (Atividade 4 – Porcentagem de um número)

Crie um programa capaz de calcular e exibir o percentual correspondente a um valor específico

**Contexto:** O programa vai pedir para o usuário digitar um determinado valor. Após isso irá pedir que digite a porcentagem. O Computador irá **calcular a porcentagem do valor e exibir**.

**Exemplo:** valor digitado -> 100

porcentagem digitada -> 30%

resultado -> 30

**Observação:** não utilizamos o símbolo % na programação. Utilize cálculo matemático.

---

#### (Atividade 5 – Dia da Semana)

Desenvolva um programa onde o usuário irá digitar um número. Cada número representa um dia da semana (conforme seu critério). Caso o usuário digite um valor que não esteja no escopo da semana é exibido para o usuário: **“Digite um dia da semana”**. Caso contrário, ao digitar um dia certo será exibido o dia da semana.

Exemplo:

1. Será exibido **domingo**
2. Será exibido **segunda-feira**
3. Será exibido **terça-feira**
4. Será exibido **quarta-feira**
5. Será exibido **quinta-feira**
6. Será exibido **sexta-feira**
7. Será exibido **sábado**

---

#### (Atividade 6 – Tabuada)

Desenvolva um programa que solicite ao usuário a entrada de um número inteiro. O programa deverá exibir a tabuada de 1 até 10 para o número fornecido.

##### Instruções:

- Peça ao usuário para digitar um número inteiro.
- Uma vez que um número inteiro seja fornecido, exiba a tabuada desse número de 1 a 10 em um formato claro e legível. Por exemplo, se o usuário digitar "5", o programa deve exibir:

$$5 \times 1 = 5$$

$$5 \times 2 = 10$$

$$5 \times 3 = 15$$

...

$$5 \times 10 = 50$$

#### (Atividade 7 – Lista de Tarefas)

Desenvolva um programa em que você deverá criar uma lista de tarefas diárias (10 variáveis). O programa deve permitir que o usuário insira pelo menos 10 tarefas que ele precisa realizar durante o dia. Cada tarefa deve ser armazenada em uma variável independente (por exemplo, tarefa1, tarefa2, ..., tarefa10). Após a inserção das tarefas, o programa deve exibir todas elas na tela, uma após a outra.

#### (Atividade 8 – Situação de Aprendizagem: Conversão Monetária - FORMATIVA)

Imagine que você faz parte de uma equipe de estudantes de programação que foi desafiada a criar um projeto prático. O projeto consiste no desenvolvimento de um Conversor de Moedas, especificamente para converter valores em Dólar (USD) para Real (BRL). Esse programa será especialmente útil para estudantes de intercâmbio e viajantes que precisam calcular despesas em diferentes moedas.

**O Problema a Resolver:**

Sua tarefa é desenvolver um programa em Portugal que possa converter eficientemente valores em Dólar para Real e vice-versa, considerando a taxa de câmbio atual. O programa deve ser fácil de usar, preciso e fornecer resultados claros.

**Utilize:** Variáveis, estruturas de controle, instruções de entrada, processamento e saída de dados.