Atividades estrutura condicional

1. Fazer um programa para ler um número inteiro, e depois dizer se este número é negativo ou não.

Exemplos:

|  |  |
| --- | --- |
| Entrada | Saída |
| -56 | Negativo |

|  |  |
| --- | --- |
| Entrada | Saída |
| 20 | Positivo |

1. Fazer um programa para ler um número inteiro e dizer se este número é par ou ímpar

|  |  |
| --- | --- |
| Entrada: | Saída: |
| 2 | Par |

|  |  |
| --- | --- |
| Entrada: | Saída: |
| -31 | Impar |

|  |  |
| --- | --- |
| Entrada: | Saída: |
| 0 | Par |

1. Leia 2 valores inteiros (A e B). Após, o programa deve mostrar uma mensagem "Sao Multiplos" ou "Nao sao Multiplos", indicando se os valores lidos são múltiplos entre si. Atenção: os números devem poder ser digitados em ordem crescente ou decrescente.

Exemplos:

|  |  |
| --- | --- |
| Entrada: | Saída: |
| 6 24 | São múltiplos |

|  |  |
| --- | --- |
| Entrada: | Saída: |
| 6 25 | Não são múltiplos |

|  |  |
| --- | --- |
| Entrada: | Saída: |
| 24 6 | Não são múltiplos |

1. Leia a hora inicial e a hora final de um jogo. A seguir calcule a duração do jogo, sabendo que o mesmo pode começar em um dia e terminar em outro, tendo uma duração mínima de 1 hora e máxima de 24 horas.

Exemplo:

|  |  |
| --- | --- |
| Entrada: | Saída: |
| 16 2 | O JOGO DUROU 10 HORA(S) |

|  |  |
| --- | --- |
| Entrada: | Saída: |
| 0 0 | NO JOGO DUROU 24 HORA(S) |

|  |  |
| --- | --- |
| Entrada: | Saída: |
| 2 16 | O JOGO DUROU 14 HORA(S) |