

**Ciência da Computação – Programação de Software****Alunos (as):****Turma:** CC1TA**Bimestre:** 1º**Data da Entrega:**

## Exercício de Fixação: Funções

1. Uma loja de roupas precisa de um programa que calcule o preço final de uma compra, com base no preço original de cada peça, no percentual de desconto aplicado e na quantidade de peças compradas. Crie uma função que receba esses três valores como argumentos e retorne o valor final da compra.
2. Um estudante de programação está estudando as operações aritméticas básicas e precisa de um programa que mostre o resultado de cada operação para dois números dados. Crie uma função que receba esses dois números como argumentos e retorne um objeto contendo as propriedades "soma", "subtração", "multiplicação" e "divisão", com os respectivos resultados.
3. Um jogador de futebol precisa de um programa que calcule sua média de gols por partida. Crie uma função que receba o número total de gols marcados e o número total de partidas jogadas e retorne a média de gols por partida.
4. Uma loja de livros precisa de um programa que calcule o desconto aplicado em uma compra, com base no valor total e no cupom de desconto fornecido pelo cliente. Crie uma função que receba o valor total e o cupom de desconto como argumento e retorne o valor do desconto. Se o cupom for inválido, a função deve retornar uma mensagem de erro.
5. Um programador está criando um jogo e precisa de um programa que calcule a distância entre dois pontos no plano cartesiano. Crie uma função que receba as

coordenadas dos dois pontos como argumentos e retorne a distância.