

ATIVIDADE (11/03)

Desenvolva um programa que simule um sistema de gerenciamento de academia chamado "Academia FitLife".

O sistema deverá apresentar um menu com as seguintes opções:

1) Matricular-se em uma modalidade: O usuário poderá escolher entre Musculação, Yoga, Boxe ou Natação.

Após a escolha, uma mensagem confirmará a matrícula.

2) Consultar horários: O usuário poderá inserir o nome de uma modalidade e o sistema responderá que os horários serão enviados em breve.

3) Ver dicas de treino: O sistema perguntará se o usuário deseja receber dicas de treino. Caso a resposta seja sim, exibirá sugestões como manter a postura correta, hidratar-se e seguir um plano adequado.

4) Sair: Encerra o programa exibindo uma mensagem de despedida.

O programa deve utilizar uma estrutura de repetição (enquanto) para manter o menu ativo até que o usuário escolha sair.

Para a seleção das opções, deve-se utilizar a estrutura escolha-caso e, quando necessário, a estrutura condicional se-senao.