Exercícios Complementares 1:

- 1. Escrever um programa para ler as dimensões de um retângulo (base e altura) pelo teclado. Calcular e Escrever a área do retângulo. Area=base*altura.
- Faça um programa que leia a idade de uma pessoa em anos, meses e dias. Exemplo: 12 anos, 5 meses e 3 dias. Escrever a idade dessa pessoa só em dias. Considerar ano igual a 365 dias e mês igual a 30 dias. Mostrar ao final a idade em dias.
- 3. Faça um programa para calcular a velocidade de um objeto. O usuário irá fornecer para o programa a velocidade inicial (vi), a aceleração (a) e o tempo (t). Utilize a equação: v=vi+a*t. Mostre o valor da velocidade.
- 4. Criar o programa onde o usuário vai entrar com o valor da compra, a taxa de juros pelo atraso do pagamento e a quantidade de dias em atraso. Efetuar o cálculo do valor a pagar utilizando a fórmula: valorPagar:=Valor+(Valor*(TAXA/100)*qtdeDiasAtraso).
- 5. Construa um programa onde o usuário vai entrar com um número e com a potência desse número. Calcular a potência e no final mostrar o número e o resultado. Exemplo $3^4 = 81$
- 6. Faça um algoritmo que leia dois números inteiros e efetue as operações de adição, subtração, multiplicação e divisão de A por B apresentando ao final os quatro resultados obtidos.
- 7. Escreva um algoritmo para ler o salário mensal e o percentual de reajuste. Calcular o salário final do funcionário e escrever o valor do novo salário.
- 8. Faça um algoritmo que leia a idade de uma pessoa expressa em anos, meses e dias e mostre-a expressa apenas em dias (ignore variações de meses como fevereiro).
- 9. Faça um programa que receba o valor do salário mínimo e o valor do salário de um funcionário, calcule e mostre a quantidade de salários mínimos que ganha esse funcionário.
- 10. Faça um programa que receba o preço por litro de um combustível, a quantidade de quilômetros por litro de um determinado carro, e a distância a percorrer desejada. Seu programa deverá exibir quantos litros serão necessários para percorrer esta distância e quanto será gasto.