

LISTA DE EXERCÍCIOS – CONDICIONAIS – BÁSICO

1. Solicite ao usuário que insira um número. Se o número for positivo, exiba "Número positivo". Se for negativo, exiba "Número negativo". Se for zero, exiba "Zero".
2. Crie uma variável idade e atribua um valor numérico. Verifique se a pessoa é maior de 18 anos. Se for, exiba "Maior de idade", caso contrário, exiba "Menor de idade".
3. Crie duas variáveis num1 e num2 e atribua valores diferentes. Verifique se num1 é igual a num2. Se forem iguais, exiba "Números iguais", caso contrário, exiba "Números diferentes".
4. Peça ao usuário para inserir um número. Se o número for par, exiba "Número par". Se for ímpar, exiba "Número ímpar".
5. Crie três variáveis lado1, lado2 e lado3 representando os lados de um triângulo. Verifique se é um triângulo equilátero (todos os lados iguais), isósceles (dois lados iguais) ou escaleno (todos os lados diferentes).
6. Peça ao usuário para inserir dois números. Se a soma dos números for maior que 100, exiba "Soma maior que 100", caso contrário, exiba "Soma menor ou igual a 100".
7. Crie uma variável mes e atribua um valor de 1 a 12 representando um mês. Exiba o nome do mês correspondente (por exemplo, se mes for 1, exiba "Janeiro").
8. Crie uma variável ano e atribua um valor numérico. Verifique se o ano é bissexto. Se for, exiba "Ano bissexto", caso contrário, exiba "Ano não bissexto".
9. Peça ao usuário para inserir um número. Se o número estiver entre 10 e 20 (inclusive), exiba "Número entre 10 e 20", caso contrário, exiba "Número fora do intervalo".
10. Crie um programa que recebe três números do usuário e determina qual é o maior número, utilizando apenas condicionais.
11. Implemente um programa que solicita ao usuário o ano de nascimento e classifica a faixa etária em "Criança", "Adolescente", "Adulto Jovem" ou "Adulto".
12. Crie um programa que simula o jogo Pedra, Papel e Tesoura. Receba a escolha do usuário e compare com uma escolha aleatória do computador.
13. Desenvolva um algoritmo que receba do usuário os valores a, b e c, de uma equação do segundo grau ($ax^2 + bx + c = 0$) e determine as raízes.
14. Elabore um algoritmo que recebe 05 bits individualmente de um número binário e mostre o número decimal.
15. Crie um programa dado solicite a largura e o comprimento de uma sala (supondo que a sala seja quadrática), solicite a largura e o tamanho do piso e mostre quantos peças do piso será necessário para revestir toda a sala.