



Lista de exercícios

Condicionais simples e compostas (Use somente if e else)

1. Faça um programa que peça um valor e mostre na tela se o valor é positivo ou negativo.
2. Faça um programa que peça dois números e imprima na tela somente o maior deles.
3. Faça um programa que peça a idade do usuário. Se ele for maior de idade, apresente a mensagem “Entrada permitida”. Se não, apresente “Entrada negada”.
4. Crie um programa que peça uma nota de trabalho e uma de prova (as duas de 0 a 100). Se a média aritmética das notas for maior ou igual a 60, escreva “Aprovado”, se não, “Reprovado”.
5. Faça um programa que peça ao aluno o conceito dele na disciplina (A, B, C ou D). Se o conceito for A, B ou C apresente “Aprovado”, se não, apresente “Reprovado”.
6. Faça um programa que receba o salário do usuário. Se o usuário recebe menos que um salário mínimo, apresente na tela uma mensagem informando isso a ele. Se o salário dele for maior que o salário mínimo, calcule quantos salários mínimos ele ganha e informe na tela. Considere o valor de R\$1.212,00 para o salário mínimo neste exercício.
7. Faça um programa que verifique o sexo de uma pessoa. O usuário deve informar ‘F’ ou ‘M’ e o programa deve escrever “Feminino” ou “Masculino”, conforme a letra digitada.
8. Faça um programa que peça a idade do usuário. Se ele for maior de idade, peça para ele digitar o nome dele e informe a mensagem “Bem vindo Fulano”. Caso contrário, apresente “Entrada não permitida”.
9. Faça um programa que peça a idade do usuário. Se ele for maior de idade, peça o salário dele e dê um aumento de 5%, apresentando na tela o valor final do salário. Se ele for menor, informe a mensagem “Cálculo não permitido”.
10. Faça um programa que peça um número inteiro ao usuário. Se ele for maior do que zero e menor que 100, apresente a mensagem “Número no intervalo definido”, se não, apresente “Número fora do intervalo!”.
11. Faça um programa que peça um valor e informe na tela se o número é par ou ímpar.
12. Faça um programa que peça um número e informe se este número é múltiplo de 3.
13. Faça um programa que gere um número aleatório entre 1 e 10. Em seguida, peça para o usuário digitar um número. Se ele acertar, apresente na tela “Acertou”, se não, “Errou”.
14. Faça um programa que gere um número aleatório entre X e Y. Para isso, peça para o usuário um valor para X, Y e um número entre X e Y. Gere um valor aleatório entre X e Y e verifique se ele é igual ao número digitado pelo usuário. Se ele acertar, apresente na tela “Acertou”, se não, “Errou”.
15. Faça um programa que leia três valores: A, B, C. Em seguida, verifique se a soma de A + B é maior que C. Se for, apresente “A+B é maior que C”. Se não, apresente “C é maior que todos!”.
16. Faça um algoritmo que peça um número inteiro para o usuário. Se esse número for par, some ele + 5, se não, multiplique o número por 2.



17. Faça um programa que peça para o usuário digitar um número inteiro. Se esse número for negativo, peça para ele digitar um número novamente. Por fim, independente do valor, multiplique o número por 10 e informe o resultado na tela.
18. Faça um programa para pedir um número inteiro. Se esse número for positivo, verifique e informe se ele é par ou ímpar. Se ele for negativo, some 100 e apresente na tela.
19. Uma loja está com uma promoção de 10% desconto em compras acima de R\$100. Faça um programa que receba um valor, calcule e imprima o valor do desconto, se existir, e o valor final da compra.
20. Faça um programa que calcule o valor de imposto a ser pago a partir de um salário bruto. Se o salário for um valor até R\$1.903,98, a pessoa não precisa pagar imposto de renda. Por outro lado, se o salário for menor que R\$2.826,65 é cobrado 7,5% de imposto e se for maior, cobra-se 15%. Faça um programa que receba o salário bruto, calcule e mostre o valor a ser pago.
21. Uma loja está com uma promoção em compras acima de R\$500. Acima desse valor, a loja oferece 10% de desconto se o cliente pagar por PIX ou 5% de desconto para outras formas de pagamento. Por outro lado, para compras abaixo de R\$500, a loja oferece apenas 5% de desconto se o pagamento for por PIX. Faça um programa que receba um valor e a forma de pagamento, calcule e imprima o valor do desconto e o valor final da compra.
22. Faça um Programa receba o valor de x , calcule e imprima o valor de $f(x)$ que será:
$$f(x) = \frac{1}{2-x} \text{ se } x < 2$$
$$f(x) = \frac{1}{x-2} \text{ se } x \geq 2$$
23. Construa um programa que receba três valores, A, B e C. Em seguida, apresente na tela somente o maior deles.
24. Construa um programa para receber quatro números e no final apresentar o maior e o menor.