

Disciplina: PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES – Lista de Exercícios 3 - ESCOLHA

Desenvolver os algoritmos para resolver os problemas abaixo:

1) Ler o número do dia da semana e imprimir o seu respectivo nome por extenso. Considerar o número 1 como domingo, 2 para segunda etc. Caso o dia da semana não exista (menor do que 1 ou maior do que 7), exibir a mensagem “Dia da semana Inválido”.

2) Dada uma letra, escreva na tela se essa letra é ou não uma vogal.

3) Fazer um algoritmo para ler os símbolos das operações: +, -, * e / e dois números. Imprimir o resultado da operação efetuada sobre os números lidos. Mostrar a mensagem de “Símbolo Inválido”, caso seja digitado algum símbolo diferente de +, -, * e /.

4) Faça um programa que o informe o mês de acordo com o número informado pelo usuário. (Exemplo: Entrada: 4. Saída: Abril).

5) Para auxiliar os vendedores de uma loja na orientação aos clientes sobre as diversas formas de pagamento, desenvolver um algoritmo para:

a) Imprimir o seguinte menu:

Forma de pagamento:

1. A vista.
2. Cheque para trinta dias.
3. Em duas vezes.
4. Em três vezes.
5. Em quatro vezes.
6. A partir de cinco vezes.

Entre com sua opção:

b) Ler o código da opção de pagamento.

c) Imprimir uma das mensagens, de acordo com a opção lida:

Opção = 1: Desconto de 20%

Opção = 2, 3 ou 4: Mesmo preço à vista

Opção = 5: Juros de 3% ao mês

Opção = 6: Juros de 5% ao mês

Opção <1 ou opção >6: Opção inválida

6) Faça um programa para ler um caracter e imprimir as seguintes mensagens, segundo o caso:

Sinal de Menor, Sinal de Maior, Sinal de Igual ou outro caracter.