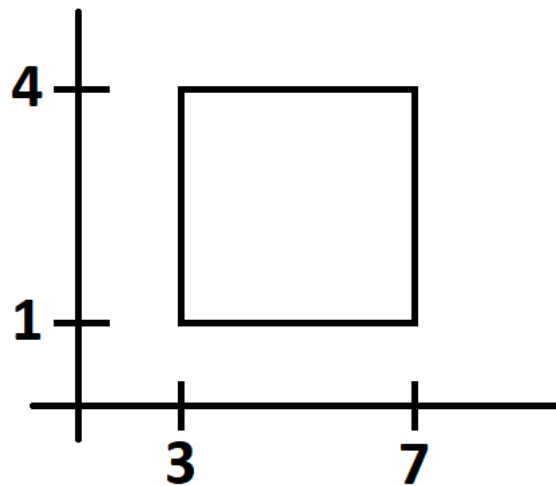


Lista de estruturas de decisão

- 1) Faça um programa que lê do teclado 2 números inteiros e imprime o maior deles.
- 2) Faça um programa que lê do teclado a idade de uma pessoa e informa se a pessoa é maior de idade ou não.
- 3) Faça um programa que lê do teclado a idade de uma pessoa e informa imprime:
 - a. “Nao pode votar” se tiver menos que 16 anos.
 - b. “E obrigado votar” se tiver entre 18 e 70 anos
 - c. “Pode votar mas nao precisa” se tiver entre 16 e 18 anos ou mais de 70.
- 4) Faça um programa que recebe dois valores x e y e informa se o ponto está dentro do quadrado abaixo ou está fora.



- 5) Faça um programa que implementa o fluxograma abaixo:

