Exercícios em Laboratório – Condicionais

- Verificação de Número Positivo ou Negativo: Peça ao usuário para inserir um número inteiro. Verifique se o número é positivo, negativo ou zero e exiba uma mensagem correspondente.
- 2. **Par ou ímpar:** Peça ao usuário para inserir um número inteiro. Verifique se o número é par ou ímpar e exiba uma mensagem correspondente (agora com if).
- 3. **Verificação de Voto**: Peça ao usuário para inserir sua idade. Verifique se a pessoa pode votar ou não nas eleições, considerando a idade mínima de 16 anos.
- 4. **Classificação de Notas**: Peça ao usuário para inserir uma nota de 0 a 100. Com base na nota, exiba uma mensagem de classificação como "Aprovado" (acima de 60), "Recuperação" (abaixo de 60 e acima de 40) ou "Reprovado" (abaixo de 40).
- 5. **Identificação de Triângulo**: Peça ao usuário para inserir três lados de um triângulo. Verifique e exiba se o triângulo é equilátero, isósceles ou escaleno. Lembre que nenhum lado pode ser negativo!
- 6. **Cálculo de Desconto**: Peça ao usuário para inserir o valor total de uma compra. Com base no valor, aplique diferentes descontos: 10% para compras acima de R\$ 100, 15% para compras acima de R\$ 250 e 20% para compras acima de R\$ 500. Exiba o valor final.
- Classificação de Idade: Peça ao usuário para inserir sua idade. Com base na idade, exiba uma mensagem de classificação como "Criança", "Adolescente", "Adulto" ou "Idoso".
- 8. **Jogo de Adivinhação**: Crie um jogo de adivinhação onde você escolhe um número aleatório entre 1 e 100 e o usuário tenta adivinhar. Use o **if** para informar ao usuário se o palpite está alto, baixo ou correto. Neste momento, para cada tentativa que o usuário for realizar, você terá que executar o código.
- 9. (DESAFIO) Crie um programa que receba uma String de senha de um usuário. O programa deve dizer se a senha é válida ou não. Para uma senha ser válida, ela deve ter no mínimo 8 caracteres e não pode conter os caracteres: \$,-, *, @, #, % Dica: Confira a classe String e seus métodos para resolver.