

# ***DESAFIO DA SEMANA #006***

***CLUBE DE  
PROGRAMAÇÃO***

*Válido de 29/04/2024 até 03/05/2024*



# CLUBE DE PROGRAMAÇÃO



## INICIANTE

Crie um programa de controle acadêmico.

O programa deve:

1. Ler a nota final e o número de faltas de cada aluno até que seja digitado -1.
2. Definir o conceito de cada aluno com base na sua nota:
  - $0 \leq \text{nota} < 5$ : INS
  - $5 \leq \text{nota} < 7$ : REG
  - $7 \leq \text{nota} < 9$ : BOM
  - $9 \leq \text{nota} \leq 10$ : EXC

continuação na página seguinte



# CLUBE DE PROGRAMAÇÃO



## INICIANTE

3. Indicar se o aluno foi reprovado por falta, caso tenha menos de 75% de frequência.

4. Apresentar um menu interativo com as seguintes opções:

- Imprimir o total de alunos lidos.
- Imprimir a maior nota da turma.
- Imprimir a menor nota da turma.
- Imprimir a média das notas da turma.
- Imprimir a porcentagem de alunos reprovados por falta.



# CLUBE DE PROGRAMAÇÃO



## INTERMEDIÁRIO

Este desafio te convida a criar um sistema de gerenciamento de tarefas completo. O sistema deve permitir que os usuários:

1. Criar tarefas: Definir o título, descrição, data de vencimento, prioridade e status da tarefa.
2. Visualizar tarefas: Listar todas as tarefas, filtrar por status, prioridade ou data de vencimento e exibir detalhes de cada tarefa.
3. Editar tarefas: Modificar qualquer campo de uma tarefa existente.

continuação na página seguinte



# CLUBE DE PROGRAMAÇÃO



## INTERMEDIÁRIO

4. Excluir tarefas: Remover tarefas permanentemente.
5. Marcar tarefas como concluídas: Mudar o status da tarefa para "Concluído".
6. Adicionar notas: Incluir notas adicionais para cada tarefa.
7. Definir lembretes: Configurar lembretes para tarefas com notificações por email ou SMS (opcional).
8. Atribuir tarefas a outros usuários (opcional): Colaborar em tarefas com outras pessoas (opcional).

