**Lista 1**

1. Uma imagem contendo Texto

   Descrição gerada automaticamenteEscreva um programa que leia o número de chuteiras de uma loja de esporte. Os valores deverão ser inseridos por meio do teclado. Como saída, o programa deve apresentar o número de chuteiras e suas marcas (marca A, marca B e marca C) e o total de chuteiras disponíveis na loja.
2. Crie um programa que leia o salário de um funcionário e mostra na tela o seu salário anual.

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email, Site

Descrição gerada automaticamente

1. Crie um programa que leia as quatro notas de um aluno e mostra na tela a sua média final.

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

1. Desenvolva um programa para calcular e escrever a área e o perímetro de um quadrado.

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

1. Escreva um programa que receba um número e apresente a sua tabuada.

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente

1. Crie um programa que lê a duração de uma tarefa em segundos e transforma para hora, minuto e segundo.

Texto

Descrição gerada automaticamente

1. Elaborar um programa para receber dois números, somá-los, elevar a soma dos dois números ao quadrado (pow) e extrair sua raiz quadrada(sqrt). (pesquise sobre o pacote **<math.h>**)

Texto

Descrição gerada automaticamente

**Lista 2**

1. Ler o **nome** e o **sexo** de uma pessoa e apresentar como saída uma das seguintes mensagens: “Ilmo. Sr.”, caso seja informado o sexo como masculino, ou “Ilma. Sra.”, caso seja informado o sexo como feminino. Apresentar também junto de cada mensagem de saudação o nome previamente informado.

Texto

Descrição gerada automaticamente

1. Elabore um programa que dada a **idade** de um nadador, classifique em uma das seguintes categorias:

Texto

Descrição gerada automaticamente

1. Faça um programa que receba o **salário** de um funcionário e o **tempo de serviço** em anos o programa devera reajustar o salário em função do tempo seguindo as regras abaixo: funcionários com 10 ou mais de serviço receberam um reajuste de 30% funcionários com menos de 10 anos de serviço receberam um reajuste de 37,5%.

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

1. No curso de Informática da *Escola Barizon HR*, a média final é calculada a partir de 3 notas que variam de 0 a 10. Faça um programa que receba as **3 notas** de um aluno, calcule a imprima a média aritmética e o conceito desse estudante, conforme tabela abaixo:

Média Final Conceito

0,0 a 4,9 Insuficiente

5,0 a 6,9 Recuperação

7,0 a 8,9 Bom

9,0 a 10 Muito Bom

Texto

Descrição gerada automaticamente

1. Faça um programa que receba o **salário** e o **código** correspondente ao cargo de um funcionário e depois imprima seu cargo, o valor do aumento e o novo salário ao qual este funcionário tem direito, seguindo a tabela abaixo:

Código Cargo Percentual

1 Escriturário 50%

2 Secretario 35%

3 Caixa 20%

4 Gerente 10%

5 Diretor Sem aumento

Texto

Descrição gerada automaticamente

**Lista 3**

1. Faça um programa que receba o número do mês e mostre o mês correspondente. Valide mês inválido.

Tabela

Descrição gerada automaticamente

1. Faça um programa para realizar as quatro operações básicas. Considere que serão lidos dois números como entrada e os seguintes caracteres representando as operações básicas: + (adição), - (subtração), \* (multiplicação) e / (divisão). Você deve considerar ainda a possibilidade de o usuário digitar um valor diferente das operações básicas descritas acima, e neste caso o programa deve escrever uma mensagem informando “Caractere inválido”.

Texto

Descrição gerada automaticamente

1. Faça um programa para ler três números, os possíveis lados de um triângulo, e exibir a classificação segundo os lados: equilátero, escaleno e isósceles. Verifique antes se os lados formam um triângulo, em caso negativo, informe ao usuário.

Uma imagem contendo Linha do tempo

Descrição gerada automaticamente

1. Faça um programa para entrar com o salário de uma pessoa e exibir o desconto do INSS segundo a tabela a seguir:
   * Menor ou igual a R$ 600,00 🡪 Isento
   * Maior que R$ 600,00 e menor ou igual a R$ 1200,00 🡪 20%
   * Maior que R$ 1200,00 e menor ou igual a R$ 2000,00 🡪 25%
   * Maior que R$ 2000,00 🡪 30%

Texto, Carta

Descrição gerada automaticamente

1. Faça um programa para ler a nota de um aluno e converta esta nota quantitativa em uma nota qualitativa, de acordo com a tabela abaixo:

* nota <= 1 🡪 F
* nota <=2 🡪 E
* nota > 2 a 4 🡪 D
* nota > 4 a 6 🡪 C
* nota > 6 a 8 🡪 B
* nota > 8 a 10 🡪 A

Texto

Descrição gerada automaticamente

1. Dados três valores A, B e C, em que A e B são números reais e C é um caractere, pede-se para imprimir o resultado da operação de A por B se C for um símbolo de operador aritmético; caso contrário deve ser impressa uma mensagem de operador não definido. Obs.: Evitar/tratar o erro de divisão por zero.

**Lista 4**

1. Faça um programa que conte de 101 a 150 usando o laço.

Logotipo

Descrição gerada automaticamente com confiança média

1. Ler 5 números e informar quantos desses eram ímpares.

Texto

Descrição gerada automaticamente

1. Ler a idade de 10 pessoas e imprimir quantas são maiores de idade.

Texto

Descrição gerada automaticamente

1. Ler 5 números e informar o menor e o maior.

Texto

Descrição gerada automaticamente

1. Faça um programa em que o usuário digite 2 valores e se a soma deles for maior que 15 o programa encerra, caso contrário, repete.

Interface gráfica do usuário, Texto

Descrição gerada automaticamente

1. Ler N números e contar quantos são pares. O programa deve parar quando ler um múltiplo de 11.

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo, Email

Descrição gerada automaticamente

1. Faça um programa que receba um número e que calcule e mostre a tabuada desse número.

Interface gráfica do usuário, Texto, Aplicativo

Descrição gerada automaticamente

1. Faça um Programa que leia um vetor de 10 números reais e mostre-os na ordem inversa.

Texto

Descrição gerada automaticamente

1. Faça um Programa que leia um vetor de 10 caracteres, e diga quantas consoantes foram lidas. Imprima as consoantes.

Uma imagem contendo Diagrama

Descrição gerada automaticamente

1. Faça um Programa que leia 20 números inteiros e armazene-os num vetor. Armazene os números pares no vetor PAR e os números IMPARES no vetor ímpar. Imprima os três vetores.

Uma imagem contendo Texto

Descrição gerada automaticamente

1. Faça um Programa que peça as quatro notas de 10 alunos, calcule e armazene num vetor a média de cada aluno, imprima o número de alunos com média maior ou igual a 7.0.

Texto

Descrição gerada automaticamente

1. Faça um Programa que leia dois vetores com 10 elementos cada. Gere um terceiro vetor de 20 elementos, cujos valores deverão ser compostos pelos elementos intercalados dos dois outros vetores.
2. Faça um programa que leia um vetor de 10 elementos inteiros e o imprima na tela. Em seguida ordene os valores desse mesmo vetor em ordem crescente e o imprima novamente.
3. Leia uma matriz 4 x 4, conte e escreva quantos valores maiores que a média ela possui
4. Declare uma matriz 5 x 5. Preencha com 1 a diagonal principal e com 0 os demais elementos. Escreva ao final a matriz obtida.
5. Faça um programa que permita ao usuário entrar com uma matriz de 3 x 3 números inteiros. Em seguida, gere um array unidimensional pela soma dos números de cada coluna da matriz e mostrar na tela esse array. Por exemplo, a matriz:

5 -8 10

1 2 15

25 10 7

Vai gerar um vetor, onde cada posição é a soma das colunas da matriz. A primeira posição será (5 + 1 + 25), e assim por diante:

31 43 2