1. Escreva 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.
3. Crie um programa que leia as quatro notas de um aluno e mostra na tela a sua média final.
4. Desenvolva um programa para calcular e escrever a área e o perímetro de um quadrado.
5. Escreva um programa que receba um número e apresente a sua tabuada.
6. Crie um programa que lê a duração de uma tarefa em segundos e transforma para hora, minuto e segundo.
7. 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>**)