

# Lista de Exercícios - Aula 02

## Estruturas Condicionais

1. Escreva um programa que solicite dois números ao usuário e imprima a soma desses números.
2. Crie um programa que solicite um número ao usuário e verifique se é par ou ímpar. Imprima uma mensagem correspondente.
3. Escreva um programa que peça a idade de uma pessoa e classifique-a em: criança (0-12 anos), adolescente (13-18 anos), adulto (19-60 anos) ou idoso (mais de 60 anos).
4. Peça ao usuário para digitar três números e verifique se eles podem formar um triângulo. Um triângulo é válido se a soma de dois lados for maior que o terceiro lado.
5. Escreva um programa que peça ao usuário para digitar a hora atual (em formato de 24 horas) e, em seguida, imprima uma saudação apropriada (bom dia, boa tarde ou boa noite).
6. Peça ao usuário para digitar um ano e determine se é bissexto ou não. Um ano é bissexto se for divisível por 4, mas não por 100, a menos que seja divisível por 400.
7. Desenvolva um jogo onde o computador escolhe aleatoriamente um número entre 1 e 100, e o usuário deve adivinhar qual é. O programa deve fornecer dicas sobre se o número é maior ou menor até que o usuário acerte.
8. Crie um programa que solicite ao usuário uma senha. Verifique se a senha atende aos seguintes critérios: pelo menos 8 caracteres, contém pelo menos uma letra maiúscula, uma letra minúscula e um número.
9. Escreva um programa que solicite ao usuário o valor do empréstimo, a taxa de juros anual e o número de anos para pagamento. Calcule o valor total a ser pago e imprima mensagens personalizadas dependendo do valor do empréstimo.
10. Implemente um jogo de dados simples onde o usuário joga um dado de seis faces. O programa deve gerar um número aleatório entre 1 e 6 e informar ao usuário se ele venceu ou perdeu.

$A$	$B$	$A \wedge B$	$A \vee B$	$\neg A$
$V$	$V$	$V$	$V$	$F$
$V$	$F$	$F$	$V$	$F$
$F$	$V$	$F$	$V$	$V$
$F$	$F$	$F$	$F$	$V$