

LISTA DE EXERCÍCIOS

Estrutura de Repetição

1. Faça um programa que peça uma nota, entre zero e dez. Mostre uma mensagem caso o valor seja inválido e continue pedindo até que o usuário informe um valor válido.
2. Faça um programa que leia um nome de usuário e a sua senha e não aceite a senha igual ao nome do usuário, mostrando uma mensagem de erro e voltando a pedir as informações.
3. Faça um programa que leia e valide as seguintes informações:
 - a. Nome: maior que 3 caracteres;
 - b. Idade: entre 0 e 150;
 - c. Salário: maior que zero;
 - d. Sexo: 'f' ou 'm';
 - e. Estado Civil: 's', 'c', 'v', 'd';
4. Supondo que a população de um país A seja da ordem de 80000 habitantes com uma taxa anual de crescimento de 3% e que a população de B seja 200000 habitantes com uma taxa de crescimento de 1.5%. Faça um programa que calcule e escreva o número de anos necessários para que a população do país A ultrapasse ou iguale a população do país B, mantidas as taxas de crescimento.
5. Altere o programa anterior permitindo ao usuário informar as populações e as taxas de crescimento iniciais. Valide a entrada e permita repetir a operação.
6. Faça um programa que imprima na tela os números de 1 a 20, um abaixo do outro. Depois modifique o programa para que ele mostre os números um ao lado do outro.
7. Faça um programa que leia 5 números e informe o maior número.
8. Faça um programa que leia 5 números e informe a soma e a média dos números.
9. Faça um programa que imprima na tela apenas os números ímpares entre 1 e 50.
10. Faça um programa que receba dois números inteiros e gere os números inteiros que estão no intervalo compreendido por eles.
11. Altere o programa anterior para mostrar no final a soma dos números.
12. Desenvolva um gerador de tabuada, capaz de gerar a tabuada de qualquer número inteiro entre 1 a 10. O usuário deve informar de qual número ele deseja ver a tabuada. A saída deve ser conforme o exemplo abaixo:

```
a. Tabuada de 5:  
b. 5 X 1 = 5  
c. 5 X 2 = 10  
d. ...  
e. 5 X 10 = 50
```

2. Faça um programa que peça dois números, base e expoente, calcule e mostre o primeiro número elevado ao segundo número. Não utilize a função de potência da linguagem.
3. Faça um programa que peça 10 números inteiros, calcule e mostre a quantidade de números pares e a quantidade de números ímpares.
4. A série de Fibonacci é formada pela seqüência 1,1,2,3,5,8,13,21,34,55,... Faça um programa capaz de gerar a série até o n-ésimo termo.
5. A série de Fibonacci é formada pela seqüência 0,1,1,2,3,5,8,13,21,34,55,... Faça um programa que gere a série até que o valor seja maior que 500.
6. Faça um programa que calcule o fatorial de um número inteiro fornecido pelo usuário. Ex.: 5!=5.4.3.2.1=120
7. Faça um programa que, dado um conjunto de N números, determine o menor valor, o maior valor e a soma dos valores.
8. Altere o programa anterior para que ele aceite apenas números entre 0 e 1000.
9. Altere o programa de cálculo do fatorial, permitindo ao usuário calcular o fatorial várias vezes e limitando o fatorial a números inteiros positivos e menores que 16.
10. Faça um programa que peça um número inteiro e determine se ele é ou não um número primo. Um número primo é aquele que é divisível somente por ele mesmo e por 1.
11. Altere o programa de cálculo dos números primos, informando, caso o número não seja primo, por quais número ele é divisível.
12. Faça um programa que mostre todos os primos entre 1 e N sendo N um número inteiro fornecido pelo usuário. O programa deverá mostrar também o número de divisões que ele executou para encontrar os números primos. Serão avaliados o funcionamento, o estilo e o número de testes (divisões) executados.
13. Faça um programa que calcule o mostre a média aritmética de N notas.
14. Faça um programa que peça para n pessoas a sua idade, ao final o programa devera verificar se a média de idade da turma varia entre 0 e 25,26 e 60 e maior que 60; e então, dizer se a turma é jovem, adulta ou idosa, conforme a média calculada.

LISTA DE EXERCÍCIOS

15. Numa eleição existem três candidatos. Faça um programa que peça o número total de eleitores. Peça para cada eleitor votar e ao final mostrar o número de votos de cada candidato.
16. Faça um programa que calcule o número médio de alunos por turma. Para isto, peça a quantidade de turmas e a quantidade de alunos para cada turma. As turmas não podem ter mais de 40 alunos.
17. Faça um programa que calcule o valor total investido por um colecionador em sua coleção de CDs e o valor médio gasto em cada um deles. O usuário deverá informar a quantidade de CDs e o valor para em cada um.
18. O Sr. Manoel Joaquim possui uma grande loja de artigos de R\$ 1,99, com cerca de 10 caixas. Para agilizar o cálculo de quanto cada cliente deve pagar ele desenvolveu um tabela que contém o número de itens que o cliente comprou e ao lado o valor da conta. Desta forma a atendente do caixa precisa apenas contar quantos itens o cliente está levando e olhar na tabela de preços. Você foi contratado para desenvolver o programa que monta esta tabela de preços, que conterá os preços de 1 até 50 produtos, conforme o exemplo abaixo:

```
a. Lojas Quase Dois - Tabela de preços
b. 1 - R$ 1.99
c. 2 - R$ 3.98
d. ...
e. 50 - R$ 99.50
```

19. O Sr. Manoel Joaquim acaba de adquirir uma panificadora e pretende implantar a metodologia da tabelinha, que já é um sucesso na sua loja de 1,99. Você foi contratado para desenvolver o programa que monta a tabela de preços de pães, de 1 até 50 pães, a partir do preço do pão informado pelo usuário, conforme o exemplo abaixo:

```
a. Preço do pão: R$ 0.18
b. Panificadora Pão de Ontem - Tabela de preços
c. 1 - R$ 0.18
d. 2 - R$ 0.36
e. ...
f. 50 - R$ 9.00
```

20. O Sr. Manoel Joaquim expandiu seus negócios para além dos negócios de 1,99 e agora possui uma loja de conveniências. Faça um programa que implemente uma caixa registradora rudimentar. O programa deverá receber um número desconhecido de valores referentes aos preços das mercadorias. Um valor zero deve ser informado pelo operador para indicar o final da compra. O programa deve então mostrar o total da compra e perguntar o valor em dinheiro que o cliente forneceu, para então calcular e mostrar o valor do troco. Após esta operação, o programa deverá voltar ao ponto inicial, para registrar a próxima compra. A saída deve ser conforme o exemplo abaixo:

```
a. Lojas Tabajara
b. Produto 1: R$ 2.20
c. Produto 2: R$ 5.80
d. Produto 3: R$ 0
e. Total: R$ 9.00
f. Dinheiro: R$ 20.00
g. Troco: R$ 11.00
h. ...
```

21. Faça um programa que calcule o fatorial de um número inteiro fornecido pelo usuário. Ex.: $5! = 5 \cdot 4 \cdot 3 \cdot 2 \cdot 1 = 120$. A saída deve ser conforme o exemplo abaixo:

```
a. Fatorial de: 5
b. 5! = 5 . 4 . 3 . 2 . 1 = 120
```

22. O Departamento Estadual de Meteorologia lhe contratou para desenvolver um programa que leia as um conjunto indeterminado de temperaturas, e informe ao final a menor e a maior temperaturas informadas, bem como a média das temperaturas.
23. Os números primos possuem várias aplicações dentro da Computação, por exemplo na Criptografia. Um número primo é aquele que é divisível apenas por um e por ele mesmo. Faça um programa que peça um número inteiro e determine se ele é ou não um número primo.
24. Encontrar números primos é uma tarefa difícil. Faça um programa que gera uma lista dos números primos existentes entre 1 e um número inteiro informado pelo usuário.
25. Desenvolva um programa que faça a tabuada de um número qualquer inteiro que será digitado pelo usuário, mas a tabuada não deve necessariamente iniciar em 1 e terminar em 10, o valor inicial e final devem ser informados também pelo usuário, conforme exemplo abaixo:

```
a. Montar a tabuada de: 5
b. Começar por: 4
c. Terminar em: 7
d.
```

LISTA DE EXERCÍCIOS

- e. Vou montar a tabuada de 5 começando em 4 e terminando em 7:
- f. $5 \times 4 = 20$
- g. $5 \times 5 = 25$
- h. $5 \times 6 = 30$
- i. $5 \times 7 = 35$

Obs: Você deve verificar se o usuário não digitou o final menor que o inicial.

26. Uma academia deseja fazer um senso entre seus clientes para descobrir o mais alto, o mais baixo, a mais gordo e o mais magro, para isto você deve fazer um programa que pergunte a cada um dos clientes da academia seu código, sua altura e seu peso. O final da digitação de dados deve ser dada quando o usuário digitar 0 (zero) no campo código. Ao encerrar o programa também deve ser informados os códigos e valores do cliente mais alto, do mais baixo, do mais gordo e do mais magro, além da média das alturas e dos pesos dos clientes
27. Um funcionário de uma empresa recebe aumento salarial anualmente: Sabe-se que:
 - a. Esse funcionário foi contratado em 1995, com salário inicial de R\$ 1.000,00;
 - b. Em 1996 recebeu aumento de 1,5% sobre seu salário inicial;
 - c. A partir de 1997 (inclusive), os aumentos salariais sempre correspondem ao dobro do percentual do ano anterior. Faça um programa que determine o salário atual desse funcionário. Após concluir isto, altere o programa permitindo que o usuário digite o salário inicial do funcionário.
2. Faça um programa que leia dez conjuntos de dois valores, o primeiro representando o número do aluno e o segundo representando a sua altura em centímetros. Encontre o aluno mais alto e o mais baixo. Mostre o número do aluno mais alto e o número do aluno mais baixo, junto com suas alturas.
3. Foi feita uma estatística em cinco cidades brasileiras para coletar dados sobre acidentes de trânsito. Foram obtidos os seguintes dados:
 - a. Código da cidade;
 - b. Número de veículos de passeio (em 1999);
 - c. Número de acidentes de trânsito com vítimas (em 1999). Deseja-se saber:
 - d. Qual o maior e menor índice de acidentes de trânsito e a que cidade pertence;
 - e. Qual a média de veículos nas cinco cidades juntas;
 - f. Qual a média de acidentes de trânsito nas cidades com menos de 2.000 veículos de passeio.
4. Faça um programa que receba o valor de uma dívida e mostre uma tabela com os seguintes dados: valor da dívida, valor dos juros, quantidade de parcelas e valor da parcela.

- a. Os juros e a quantidade de parcelas seguem a tabela abaixo:

| b. Quantidade de Parcelas | % de Juros sobre o valor inicial da dívida |
|---------------------------|--|
| c. 1 | 0 |
| d. 3 | 10 |
| e. 6 | 15 |
| f. 9 | 20 |
| 12 | 25 |

Exemplo de saída do programa:

| Valor da Dívida | Valor dos Juros | Quantidade de Parcelas |
|------------------|-----------------|------------------------|
| Valor da Parcela | | |
| R\$ 1.000,00 | 0 | 1 |
| 1.000,00 | | |
| R\$ 1.100,00 | 100 | 3 |
| 366,00 | | |
| R\$ 1.150,00 | 150 | 6 |
| 191,67 | | |

2. Faça um programa que leia uma quantidade indeterminada de números positivos e conte quantos deles estão nos seguintes intervalos: [0-25], [26-50], [51-75] e [76-100]. A entrada de dados deverá terminar quando for lido um número negativo.
3. O cardápio de uma lanchonete é o seguinte:

LISTA DE EXERCÍCIOS

| | | |
|--------------------|--------|----------|
| a. Especificação | Código | Preço |
| b. Cachorro Quente | 100 | R\$ 1,20 |
| c. Bauru Simples | 101 | R\$ 1,30 |
| d. Bauru com ovo | 102 | R\$ 1,50 |
| e. Hambúrguer | 103 | R\$ 1,20 |
| f. Cheeseburger | 104 | R\$ 1,30 |
| g. Refrigerante | 105 | R\$ 1,00 |

Faça um programa que leia o código dos itens pedidos e as quantidades desejadas. Calcule e mostre o valor a ser pago por item (preço * quantidade) e o total geral do pedido. Considere que o cliente deve informar quando o pedido deve ser encerrado.

4. Em uma eleição presidencial existem quatro candidatos. Os votos são informados por meio de código. Os códigos utilizados são:

- a. 1 , 2, 3, 4 - Votos para os respectivos candidatos
- b. (você deve montar a tabela ex: 1 - Jose/ 2- João/etc)
- c. 5 - Voto Nulo
- d. 6 - Voto em Branco

Faça um programa que calcule e mostre:

- e. O total de votos para cada candidato;
 - f. O total de votos nulos;
 - g. O total de votos em branco;
 - h. A percentagem de votos nulos sobre o total de votos;
 - i. A percentagem de votos em branco sobre o total de votos. Para finalizar o conjunto de votos tem-se o valor zero.
5. Desenvolver um programa para verificar a nota do aluno em uma prova com 10 questões, o programa deve perguntar ao aluno a resposta de cada questão e ao final comparar com o gabarito da prova e assim calcular o total de acertos e a nota (atribuir 1 ponto por resposta certa). Após cada aluno utilizar o sistema deve ser feita uma pergunta se outro aluno vai utilizar o sistema. Após todos os alunos terem respondido informar:

- a. Maior e Menor Acerto;
- b. Total de Alunos que utilizaram o sistema;
- c. A Média das Notas da Turma.

- d. Gabarito da Prova:
- e.
- f. 01 - A
- g. 02 - B
- h. 03 - C
- i. 04 - D
- j. 05 - E
- k. 06 - E
- l. 07 - D
- m. 08 - C
- n. 09 - B
- 10 - A

Após concluir isto você poderia incrementar o programa permitindo que o professor digite o gabarito da prova antes dos alunos usarem o programa.

2. Em uma competição de salto em distância cada atleta tem direito a cinco saltos. No final da série de saltos de cada atleta, o melhor e o pior resultados são eliminados. O seu resultado fica sendo a média dos três valores restantes. Você deve fazer um programa que receba o nome e as cinco distâncias alcançadas pelo atleta em seus saltos e depois informe a média dos saltos conforme a descrição acima informada (retirar o melhor e o pior salto e depois calcular a média). Faça uso de uma lista para armazenar os saltos. Os saltos são informados na ordem da execução, portanto não são ordenados. O programa deve ser encerrado quando não for informado o nome do atleta. A saída do programa deve ser conforme o exemplo abaixo:

- 3. Atleta: Rodrigo Curvêllo
- 4.

LISTA DE EXERCÍCIOS

5. Primeiro Salto: 6.5 m
6. Segundo Salto: 6.1 m
7. Terceiro Salto: 6.2 m
8. Quarto Salto: 5.4 m
9. Quinto Salto: 5.3 m
- 10.
11. Melhor salto: 6.5 m
12. Pior salto: 5.3 m
13. Média dos demais saltos: 5.9 m
- 14.
15. Resultado final:
Rodrigo Curvêllo: 5.9 m

16. Em uma competição de ginástica, cada atleta recebe votos de sete jurados. A melhor e a pior nota são eliminadas. A sua nota fica sendo a média dos votos restantes. Você deve fazer um programa que receba o nome do ginasta e as notas dos sete jurados alcançadas pelo atleta em sua apresentação e depois informe a sua média, conforme a descrição acima informada (retirar o melhor e o pior salto e depois calcular a média com as notas restantes). As notas não são informados ordenadas. Um exemplo de saída do programa deve ser conforme o exemplo abaixo:

17. Atleta: Aparecido Parente
18. Nota: 9.9
19. Nota: 7.5
20. Nota: 9.5
21. Nota: 8.5
22. Nota: 9.0
23. Nota: 8.5
24. Nota: 9.7
- 25.
26. Resultado final:
27. Atleta: Aparecido Parente
28. Melhor nota: 9.9
29. Pior nota: 7.5
- Média: 9,04

30. Faça um programa que peça um numero inteiro positivo e em seguida mostre este numero invertido.

a. Exemplo:

- b. 12376489
=> 98467321

2. Faça um programa que mostre os n termos da Série a seguir:

a. $S = 1/1 + 2/3 + 3/5 + 4/7 + 5/9 + \dots + n/m.$

Imprima no final a soma da série.

3. Sendo $H = 1 + 1/2 + 1/3 + 1/4 + \dots + 1/N$, Faça um programa que calcule o valor de H com N termos.

4. Faça um programa que mostre os n termos da Série a seguir:

a. $S = 1/1 + 2/3 + 3/5 + 4/7 + 5/9 + \dots + n/m.$

Imprima no final a soma da série.

LISTA DE EXERCÍCIOS

1. Faça um Programa que leia um vetor de 5 números inteiros e mostre-os.
2. Faça um Programa que leia um vetor de 10 números reais e mostre-os na ordem inversa.
3. Faça um Programa que leia 4 notas, mostre as notas e a média na tela.
4. Faça um Programa que leia um vetor de 10 caracteres, e diga quantas consoantes foram lidas. Imprima as consoantes.
5. 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 impar. Imprima os três vetores.
6. 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.
7. Faça um Programa que leia um vetor de 5 números inteiros, mostre a soma, a multiplicação e os números.
8. Faça um Programa que peça a idade e a altura de 5 pessoas, armazene cada informação no seu respectivo vetor. Imprima a idade e a altura na ordem inversa a ordem lida.
9. Faça um Programa que leia um vetor A com 10 números inteiros, calcule e mostre a soma dos quadrados dos elementos do vetor.
10. 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.
11. Altere o programa anterior, intercalando 3 vetores de 10 elementos cada.
12. Foram anotadas as idades e alturas de 30 alunos. Faça um Programa que determine quantos alunos com mais de 13 anos possuem altura inferior à média de altura desses alunos.
13. Faça um programa que receba a temperatura média de cada mês do ano e armazene-as em uma lista. Após isto, calcule a média anual das temperaturas e mostre todas as temperaturas acima da média anual, e em que mês elas ocorreram (mostrar o mês por extenso: 1 – Janeiro, 2 – Fevereiro, . . .).
14. Utilizando listas faça um programa que faça 5 perguntas para uma pessoa sobre um crime. As perguntas são:
 - a. "Telefonou para a vítima?"
 - b. "Esteve no local do crime?"
 - c. "Mora perto da vítima?"
 - d. "Devia para a vítima?"
 - e. "Já trabalhou com a vítima?"O programa deve no final emitir uma classificação sobre a participação da pessoa no crime. Se a pessoa responder positivamente a 2 questões ela deve ser classificada como "Suspeita", entre 3 e 4 como "Cúmplice" e 5 como "Assassino". Caso contrário, ele será classificado como "Inocente".
15. Faça um programa que leia um número indeterminado de valores, correspondentes a notas, encerrando a entrada de dados quando for informado um valor igual a -1 (que não deve ser armazenado). Após esta entrada de dados, faça:
 - a. Mostre a quantidade de valores que foram lidos;
 - b. Exiba todos os valores na ordem em que foram informados, um ao lado do outro;
 - c. Exiba todos os valores na ordem inversa à que foram informados, um abaixo do outro;
 - d. Calcule e mostre a soma dos valores;
 - e. Calcule e mostre a média dos valores;
 - f. Calcule e mostre a quantidade de valores acima da média calculada;
 - g. Calcule e mostre a quantidade de valores abaixo de sete;
 - h. Encerre o programa com uma mensagem;
16. Utilize uma lista para resolver o problema a seguir. Uma empresa paga seus vendedores com base em comissões. O vendedor recebe \$200 por semana mais 9 por cento de suas vendas brutas daquela semana. Por exemplo, um vendedor que teve vendas brutas de \$3000 em uma semana recebe \$200 mais 9 por cento de \$3000, ou seja, um total de \$470. Escreva um programa (usando um array de contadores) que determine quantos vendedores receberam salários nos seguintes intervalos de valores:
 - a. \$200 - \$299
 - b. \$300 - \$399
 - c. \$400 - \$499
 - d. \$500 - \$599
 - e. \$600 - \$699
 - f. \$700 - \$799
 - g. \$800 - \$899
 - h. \$900 - \$999
 - i. \$1000 em diante

Desafio: Crie ma fórmula para chegar na posição da lista a partir do salário, sem fazer vários *ifs* aninhados.

LISTA DE EXERCÍCIOS

17. Em uma competição de salto em distância cada atleta tem direito a cinco saltos. O resultado do atleta será determinado pela média dos cinco valores restantes. Você deve fazer um programa que receba o nome e as cinco distâncias alcançadas pelo atleta em seus saltos e depois informe o nome, os saltos e a média dos saltos. O programa deve ser encerrado quando não for informado o nome do atleta. A saída do programa deve ser conforme o exemplo abaixo:

```
Atleta: Rodrigo Curvêllo

Primeiro Salto: 6.5 m
Segundo Salto: 6.1 m
Terceiro Salto: 6.2 m
Quarto Salto: 5.4 m
Quinto Salto: 5.3 m

Resultado final:
Atleta: Rodrigo Curvêllo
Saltos: 6.5 - 6.1 - 6.2 - 5.4 - 5.3
Média dos saltos: 5.9 m
```

18. Uma grande emissora de televisão quer fazer uma enquete entre os seus telespectadores para saber qual o melhor jogador após cada jogo. Para isto, faz-se necessário o desenvolvimento de um programa, que será utilizado pelas telefonistas, para a computação dos votos. Sua equipe foi contratada para desenvolver este programa, utilizando a linguagem de programação C++. Para computar cada voto, a telefonista digitará um número, entre 1 e 23, correspondente ao número da camisa do jogador. Um número de jogador igual zero, indica que a votação foi encerrada. Se um número inválido for digitado, o programa deve ignorá-lo, mostrando uma breve mensagem de aviso, e voltando a pedir outro número. Após o final da votação, o programa deverá exibir:
- O total de votos computados;
 - Os númeos e respectivos votos de todos os jogadores que receberam votos;
 - O percentual de votos de cada um destes jogadores;
 - O número do jogador escolhido como o melhor jogador da partida, juntamente com o número de votos e o percentual de votos dados a ele.
- Observe que os votos inválidos e o zero final não devem ser computados como votos. O resultado aparece ordenado pelo número do jogador. O programa deve fazer uso de arrays. O programa deverá executar o cálculo do percentual de cada jogador através de uma função. Esta função receberá dois parâmetros: o número de votos de um jogador e o total de votos. A função calculará o percentual e retornará o valor calculado. Abaixo segue uma tela de exemplo. O disposição das informações deve ser o mais próxima possível ao exemplo. Os dados são fictícios e podem mudar a cada execução do programa. Ao final, o programa deve ainda gravar os dados referentes ao resultado da votação em um arquivo texto no disco, obedecendo a mesma disposição apresentada na tela.

```
Enquete: Quem foi o melhor jogador?

Número do jogador (0=fim): 9
Número do jogador (0=fim): 10
Número do jogador (0=fim): 9
Número do jogador (0=fim): 10
Número do jogador (0=fim): 11
Número do jogador (0=fim): 10
Número do jogador (0=fim): 50
Informe um valor entre 1 e 23 ou 0 para sair!
Número do jogador (0=fim): 9
Número do jogador (0=fim): 9
Número do jogador (0=fim): 0

Resultado da votação:

Foram computados 8 votos.

Jogador Votos                %
```

LISTA DE EXERCÍCIOS

| | | |
|----|---|-------|
| 9 | 4 | 50,0% |
| 10 | 3 | 37,5% |
| 11 | 1 | 12,5% |

O melhor jogador foi o número 9, com 4 votos, correspondendo a 50% do total de votos.

19. Uma empresa de pesquisas precisa tabular os resultados da seguinte enquete feita a um grande quantidade de organizações:

"Qual o melhor Sistema Operacional para uso em servidores?"

As possíveis respostas são:

- 1- Windows Server
- 2- Unix
- 3- Linux
- 4- Netware
- 5- Mac OS
- 6- Outro

Você foi contratado para desenvolver um programa que leia o resultado da enquete e informe ao final o resultado da mesma. O programa deverá ler os valores até ser informado o valor 0, que encerra a entrada dos dados. Não deverão ser aceitos valores além dos válidos para o programa (0 a 6). Os valores referentes a cada uma das opções devem ser armazenados num vetor. Após os dados terem sido completamente informados, o programa deverá calcular a percentual de cada um dos concorrentes e informar o vencedor da enquete. O formato da saída foi dado pela empresa, e é o seguinte:

| Sistema Operacional | Votos | % |
|---------------------|-------|-----|
| ----- | ----- | --- |
| Windows Server | 1500 | 17% |
| Unix | 3500 | 40% |
| Linux | 3000 | 34% |
| Netware | 500 | 5% |
| Mac OS | 150 | 2% |
| Outro | 150 | 2% |
| ----- | ----- | --- |
| Total | 8800 | |

O Sistema Operacional mais votado foi o Unix, com 3500 votos, correspondendo a 40% dos votos.

20. As Organizações Tabajara resolveram dar um abono aos seus colaboradores em reconhecimento ao bom resultado alcançado durante o ano que passou. Para isto contratou você para desenvolver a aplicação que servirá como uma projeção de quanto será gasto com o pagamento deste abono.
- a. Após reuniões envolvendo a diretoria executiva, a diretoria financeira e os representantes do sindicato laboral, chegou-se a seguinte forma de cálculo:
 - b. a. Cada funcionário receberá o equivalente a 20% do seu salário bruto de dezembro; a. O piso do abono será de 100 reais, isto é, aqueles funcionários cujo salário for muito baixo, recebem este valor mínimo; Neste momento, não se deve ter nenhuma preocupação com colaboradores com tempo menor de casa, descontos, impostos ou outras particularidades. Seu programa deverá permitir a digitação do salário de um número indefinido (desconhecido) de salários. Um valor de salário igual a 0 (zero) encerra a digitação. Após a entrada de todos os dados o programa deverá calcular o valor do abono concedido a cada colaborador, de acordo com a regra definida acima. Ao final, o programa deverá apresentar:
 - c. O salário de cada funcionário, juntamente com o valor do abono;
 - d. O número total de funcionário processados;
 - e. O valor total a ser gasto com o pagamento do abono;
 - f. O número de funcionário que receberá o valor mínimo de 100 reais;

LISTA DE EXERCÍCIOS

- g. O maior valor pago como abono; A tela abaixo é um exemplo de execução do programa, apenas para fins ilustrativos. Os valores podem mudar a cada execução do programa.

```
Projeção de Gastos com Abono
=====

Salário: 1000
Salário: 300
Salário: 500
Salário: 100
Salário: 4500
Salário: 0

Salário      - Abono
R$ 1000.00 - R$ 200.00
R$ 300.00 - R$ 100.00
R$ 500.00 - R$ 100.00
R$ 100.00 - R$ 100.00
R$ 4500.00 - R$ 900.00

Foram processados 5 colaboradores
Total gasto com abonos: R$ 1400.00
Valor mínimo pago a 3 colaboradores
Maior valor de abono pago: R$ 900.00
```

2. Faça um programa que carregue uma lista com os modelos de cinco carros (exemplo de modelos: FUSCA, GOL, VECTRA etc). Carregue uma outra lista com o consumo desses carros, isto é, quantos quilômetros cada um desses carros faz com um litro de combustível. Calcule e mostre:
- O modelo do carro mais econômico;
 - Quantos litros de combustível cada um dos carros cadastrados consome para percorrer uma distância de 1000 quilômetros e quanto isto custará, considerando um que a gasolina custe R\$ 2,25 o litro. Abaixo segue uma tela de exemplo. O disposição das informações deve ser o mais próxima possível ao exemplo. Os dados são fictícios e podem mudar a cada execução do programa.

Comparativo de Consumo de Combustível

```
Veículo 1
Nome: fusca
Km por litro: 7
Veículo 2
Nome: gol
Km por litro: 10
Veículo 3
Nome: uno
Km por litro: 12.5
Veículo 4
Nome: Vectra
Km por litro: 9
Veículo 5
Nome: Peugeot
Km por litro: 14.5
```

Relatório Final

| | | | | | | |
|------------|---|------|---|--------------|---|------------|
| 1 - fusca | - | 7.0 | - | 142.9 litros | - | R\$ 321.43 |
| 2 - gol | - | 10.0 | - | 100.0 litros | - | R\$ 225.00 |
| 3 - uno | - | 12.5 | - | 80.0 litros | - | R\$ 180.00 |
| 4 - vectra | - | 9.0 | - | 111.1 litros | - | R\$ 250.00 |

LISTA DE EXERCÍCIOS

5 - peugeot - 14.5 - 69.0 litros - R\$ 155.17
O menor consumo é do peugeot.

2. Sua organização acaba de contratar um estagiário para trabalhar no Suporte de Informática, com a intenção de fazer um levantamento nas sucatas encontradas nesta área. A primeira tarefa dele é testar todos os cerca de 200 mouses que se encontram lá, testando e anotando o estado de cada um deles, para verificar o que se pode aproveitar deles.
- Foi requisitado que você desenvolva um programa para registrar este levantamento. O programa deverá receber um número indeterminado de entradas, cada uma contendo: um número de identificação do mouse o tipo de defeito:
 - necessita da esfera;
 - necessita de limpeza; a.necessita troca do cabo ou conector; a.quebrado ou inutilizado Uma identificação igual a zero encerra o programa. Ao final o programa deverá emitir o seguinte relatório:

Quantidade de mouses: 100

| Situação | Quantidade |
|--|------------|
| Percentual | |
| 1- necessita da esfera | 40 |
| 40% | |
| 2- necessita de limpeza | 30 |
| 30% | |
| 3- necessita troca do cabo ou conector | 15 |
| 15% | |
| 4- quebrado ou inutilizado | 15 |
| 15% | |

2. A ACME Inc., uma empresa de 500 funcionários, está tendo problemas de espaço em disco no seu servidor de arquivos. Para tentar resolver este problema, o Administrador de Rede precisa saber qual o espaço ocupado pelos usuários, e identificar os usuários com maior espaço ocupado. Através de um programa, baixado da Internet, ele conseguiu gerar o seguinte arquivo, chamado "usuarios.txt":

| | |
|-----------|------------|
| alexandre | 456123789 |
| anderson | 1245698456 |
| antonio | 123456456 |
| carlos | 91257581 |
| cesar | 987458 |
| rosemary | 789456125 |

Neste arquivo, o nome do usuário possui 15 caracteres. A partir deste arquivo, você deve criar um programa que gere um relatório, chamado "relatório.txt", no seguinte formato:

| ACME Inc. | | Uso do espaço em disco pelos usuários | |
|----------------------------------|-----------|---------------------------------------|----------|
| ----- | | | |
| ----- | | | |
| Nr. | Usuário | Espaço utilizado | % do uso |
| 1 | alexandre | 434,99 MB | 16,85% |
| 2 | anderson | 1187,99 MB | 46,02% |
| 3 | antonio | 117,73 MB | 4,56% |
| 4 | carlos | 87,03 MB | 3,37% |
| 5 | cesar | 0,94 MB | 0,04% |
| 6 | rosemary | 752,88 MB | 29,16% |
| | | | |
| Espaço total ocupado: 2581,57 MB | | | |
| Espaço médio ocupado: 430,26 MB | | | |

LISTA DE EXERCÍCIOS

O arquivo de entrada deve ser lido uma única vez, e os dados armazenados em memória, caso sejam necessários, de forma a agilizar a execução do programa. A conversão da espaço ocupado em disco, de bytes para megabytes deverá ser feita através de uma função separada, que será chamada pelo programa principal. O cálculo do percentual de uso também deverá ser feito através de uma função, que será chamada pelo programa principal.

3. Faça um programa que simule um lançamento de dados. Lance o dado 100 vezes e armazene os resultados em um vetor . Depois, mostre quantas vezes cada valor foi conseguido. Dica: use um vetor de contadores(1-6) e uma função para gerar numeros aleatórios, simulando os lançamentos dos dados.