

## Desenvolvimento de Aplicativos com a Linguagem Kotlin

### Tarefa 2 - Prof. Dr. Aparecido V. de Freitas

1. O código do programa abaixo efetua leitura de um valor numérico informado pelo usuário e apresenta na console a mensagem “**Valor entrado maior que 10**”, caso o valor entrado seja maior que 10. Caso contrário, exibir no console a mensagem “**Valor entrado não é maior que 10**”. Implementar o programa na plataforma **VSCode** ou alguma outra **IDE** que suporte a Linguagem Kotlin.

```
fun main() {  
    println("----- Início do Programa -----")  
    print("Entre com um valor numérico inteiro: ")  
  
    val valor = readLine()?.toIntOrNull()  
  
    if (valor != null) {  
        println("Valor entrado: $valor")  
  
        if (valor > 10) {  
            println("Valor entrado maior que 10!")  
        } else {  
            println("Valor entrado não é maior que 10!")  
        }  
    } else {  
        println("Entrada inválida. Por favor, digite um número inteiro.")  
    }  
  
    println("----- Fim de programa -----")  
    println("Pressione enter para sair...")  
    readLine()  
}
```

2. Escrever um programa na **Linguagem Kotlin** que efetua a leitura de um número inteiro. O programa deverá enviar uma mensagem informando se o número entrado é **par** ou **ímpar**.
3. Escrever um programa na **Linguagem Kotlin**, no qual o usuário informa as três notas de um aluno em uma determinada disciplina. Os valores entrados deverão ser do tipo **double**. O programa deverá informar as notas entradas, o valor da média aritmética das notas e a mensagem "**Aprovado**" se a média for superior ou igual a **6.0**. Caso contrário, o programa deverá exibir na console a mensagem "**Reprovado**".
4. Escrever um programa na **Linguagem Kotlin**, no qual o usuário informa as três notas de um aluno em uma determinada disciplina. Os valores entrados deverão ser do tipo **double**. O programa deverá informar as notas entradas, o valor da média ponderada das notas e a mensagem "**Aprovado**" se a média for superior ou igual a **5.0**. Caso contrário, o programa deverá exibir no console a mensagem "**Reprovado**". Considerar para o cálculo da média ponderada os seguintes pesos:
  - ◆ Peso **2** para a prova **P1**;
  - ◆ Peso **3** para a prova **P2**;
  - ◆ Peso **4** para a prova **P3**.
5. Escrever um programa na **Linguagem Kotlin**, no qual o usuário informa o valor numérico **double** do **preço** de um determinado produto e a **quantidade** (inteira) dos produtos a ser comprada pelo cliente. Se a quantidade comprada for **superior ou igual a 10**, o cliente receberá um desconto de **10%** no valor total da compra. O programa deverá exibir no console, os valores entrados (**preço** e **quantidade**) e o **valor total da compra**.
6. Escrever um programa na **Linguagem Kotlin**, no qual o usuário informa dois valores numéricos **inteiros**. O programa deverá informar ao usuário na console a mensagem: "**Valores entrados iguais**". Caso contrário, o programa deverá enviar a mensagem na console: "**Valores entrados são diferentes**".
7. Escrever um programa na **Linguagem Kotlin**, no qual o usuário informa dois valores numéricos inteiros. O programa deverá informar ao usuário no console a mensagem: "**Valores entrados iguais**". Caso contrário, o programa deverá enviar a mensagem informando o **maior** valor entrado.
8. Para doar sangue é necessário ter entre 18 e 67 anos. Escrever o código de um programa na **Linguagem Kotlin** que pergunte a idade de uma pessoa (valor inteiro) e informe se ela poderá doar sangue ou não.