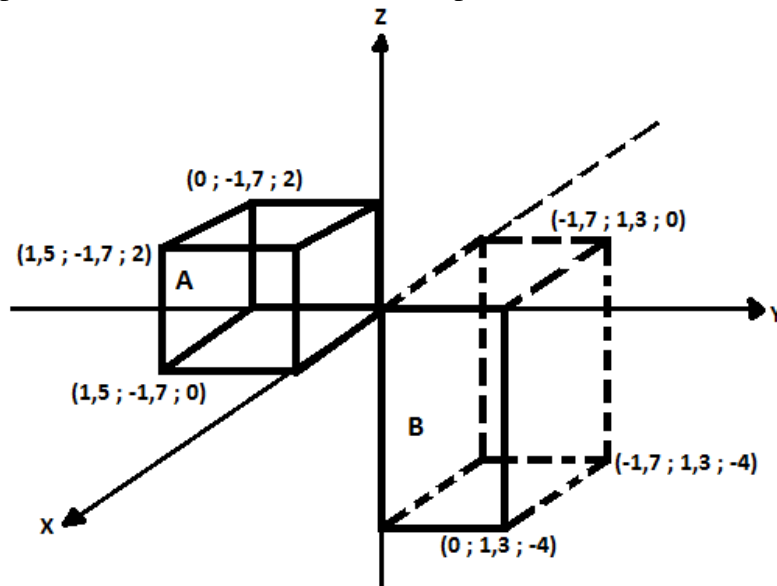


## EXERCÍCIOS - TURMAS L1, L2, L3 e L10

**L10** – Em um observatório deseja-se verificar se um planeta está ou não em uma das superfícies abaixo. Faça um programa que tenha como entrada o nome deste planeta e os valores de X, Y e Z que correspondem às coordenadas deste planeta, e tenha como saída o nome do planeta e a superfície que ele se encontra. O programa deve informar também se o planeta se encontra em nenhuma superfície.



**L1** – Uma empresa deseja conhecer melhor seus funcionários. Para isso elabore um programa que tenha como entrada o nome e tempo de serviço de três funcionários, e tenha como saída:

- Mensagem de confirmação caso algum funcionários tenha sido admitido no período de 1995 e 2007.
- Nome e tempo de serviço dos funcionários em ordem crescente do tempo de serviço (do funcionário mais novo de firma ao mais velho).

**L2** – Em uma batalha de YU-GI-OH o monstro adversário é destruído se o ataque da carta monstro for maior que a carta do adversário. Para isso faça um programa que tenha como entrada os nomes dos 2 jogadores e o ataque de suas respectivas cartas, na saída exiba o nome do jogador vitorioso ou se houve empate de acordo com as regras abaixo:

- Se os ataques forem iguais a batalha termina empatada.
- Se um ataque for maior que o outro, vence o jogador da carta de maior ataque.
- Se a diferença de ataque for maior que 1000, exiba também o nome do perdedor.

**L3** – Faça um programa para simular o resultado de um jogo de “JÓ-KEN-PÔ”. O programa deve ter como entrada o nome e o jogo (1-Pedra / 2=Papel / 3-Tesoura) de dois jogadores, e tenha como saída o nome do vencedor ou se houve empate.

- Pedra vence sobre tesoura.
- Papel vence sobre pedra.
- Tesoura vence sobre papel
- Jogo igual a partida termina empatada.