|  |  |
| --- | --- |
| http://www.utfpr.edu.br/medianeira/cursos/mestrados-doutorados/Ofertados-neste-Campus/ppgta/imagens/utfpr.png | Disciplina: Computação I / Fundamentos de Programação  Lista III: estruturas de decisão múltipla escolha  Prof: MSc. Denise do Rocio Maciel |

1. Escreva um programa que solicita que o usuário digite um operador matemático, sendo +, -,\* e / as opções, e dois números inteiros. A partir do comando IF ELSE realizar a operação escolhida e informar ao usuário.
2. Escreva um programa que solicita que o usuário digite um operador matemático, sendo +, -,\* e / as opções, e dois números inteiros. A partir do comando CASE realizar a operação escolhida e informar ao usuário.
3. Construa um programa que receba um inteiro e utilizando ESTRUTURA DE DECISÃO MULTIPLA ESCOLHA indique qual o dia da semana correspondente. Sendo 1 para domingo, 2 para segunda, 3 para terça, etc.
4. Faça um programa que mostre o menu abaixo para que o usuário selecione o tipo de cálculo que deve ser realizado:

1-Raiz quadrada

2-A metade

3-10% do número

4-O dobro

Através do uso do CASE receba um número digitado pelo usuário e informe sobre sua escolha.

1. Faça um programa que receba o valor da venda, escolha a condição de pagamento no menu e mostre o total da venda final conforme condições a seguir:

1 - Venda a Vista - desconto de 10%

2 - Venda a Prazo 30 dias - desconto de 5%

3 - Venda a Prazo 60 dias - mesmo preço

4 - Venda a Prazo 90 dias - acréscimo de 5%

5 - Venda com cartão de débito - desconto de 8%

6 - Venda com cartão de crédito - desconto de 7%.

1. Faça um algoritmo que leia a primeira letra do estado civil de uma pessoa e mostre uma mensagem com a sua descrição (Solteiro, Casado, Viúvo, Divorciado, Desquitado). Mostre uma mensagem de erro, se necessário.
2. Fazer um programa para ler um código (número inteiro) e mostrar uma mensagem de acordo com a tabela abaixo.

Código Mensagem

1 Grupo com 50% de promoção

3 ou 5 Grupo sem desconto

10 até 20 Grupo com 10% de desconto

outro Código não válido

1. Um determinado clube de futebol pretende classificar seus atletas em categorias e para isto ele contratou um programador para criar um programa que executasse esta tarefa. Para isso o clube criou uma tabela que continha a faixa etária do atleta e sua categoria. A tabela está demonstrada abaixo:

IDADE CATEGORIA

De 05 a 10 Infantil

De 11 a 15 Juvenil

De 16 a 20 Junior

De 21 a 25 Profissional

Construa um programa que solicite o nome e a idade de um atleta e imprima a sua categoria.

1. Um vendedor necessita de um programa que calcule o preço total devido por um cliente. O programa deve receber o código de um produto e a quantidade comprada e calcular o preço total, usando a tabela abaixo. Mostrar uma mensagem no caso de código inválido.

Código Produto Preço Unitário

1001 R$ 5,32

1324 R$ 6,45

6548 R$ 2,37

987 R$ 5,32

7623 R$ 6,45

1. Crie um programa para ler uma letra e mostrar uma mensagem: se é vogal maiúscula, vogal minúscula ou consoante. Considere somente as letras do alfabeto.