

Lista de Exercícios 01

1. Um programa de vida saudável quer dar pontos para atividades físicas, os quais poderão ser trocados por dinheiro. O sistema funciona assim, cada hora de atividade física no mês vale pontos:

- até 10h de atividade no mês: ganha 2 pontos por hora;
- de 11h até 20h de atividade no mês: ganha 5 pontos por hora;
- acima de 20h de atividade no mês: ganha 10 pontos por hora.

Faça um programa que leia quantas horas de atividade uma pessoa teve por mês, calcule e mostre quantos pontos ela obteve.

2. Precisa-se desenvolver um sistema para verificar se um aluno foi aprovado na disciplina. Pede-se que o professor insira as duas notas do aluno e sua frequência em porcentagem.

Primeiro verifica-se **se** o aluno possui no mínimo 75% de frequência, caso seja verdadeiro, verifica-se **se** a média do aluno é maior ou igual a 7, mostrando a mensagem "Aprovado por média". **Se não**, mostra a mensagem "Reprovado por média".

Mas, se a frequência for abaixo de 75%, apresenta a mensagem "Reprovado por falta".

3. Desenvolva um programa que leia a área em m^2 de um terreno retangular. Ao final, o programa deverá mostrar a classificação desse terreno, de acordo com a lista abaixo:

- Abaixo de $100m^2$ = TERRENO POPULAR
- Entre $100m^2$ e $500m^2$ = TERRENO MASTER

- Acima de $500m^2$ = TERRENO VIP

4. Uma loja de roupas está em promoção. Acima de 2 peças de roupas compradas e fazendo o pagamento à vista, o cliente tem 20% de desconto no valor total. Faça um algoritmo que receba:

- o a quantidade de peças compradas;
- o o valor total da compra;
- o o código referente a condição de pagamento:
 - i. 1 - À vista;
 - ii. 2 - Crédito;
 - iii. 3 - Crédito parcelado.

Por fim, o algoritmo deverá apresentar uma mensagem informando se o desconto foi aplicado, e em caso positivo, o novo valor da compra.

5. Ler o nome de 2 times e o número de gols marcados na partida (para cada time). Escrever o nome do vencedor. Caso não haja vencedor deverá ser impressa a palavra EMPATE.