**Lista de Exercícios 2 - Estrutura de Dados**

1. Inicialize o ano de nascimento e o ano atual. Calcule e mostre a sua idade e quantos anos terá daqui a 25 anos.

2. Inicialize o dia, mês e ano de nascimento e apresente cada uma das variáveis em console. Apresente também os valores concatenados no formato DD/MM/YYYY.

3. Receba os valores em x e y. Efetua a troca de seus valores e mostre seus conteúdos.

4. Receba o valor de um depósito em poupança. Calcule e mostre o valor após 1 mês de aplicação sabendo que rende 1,3% a. m.

5. Inicialize o salário atual, calcule o novo salário acrescido de 20%.

6. Inicialize 3 variáveis de tipos de dados inteiros, compare se alguma delas é maior do que 1000 ou menor do que 100. Exiba qual é a variável que está dentro do range.

7. Inicialize dois valores, calcule e apresente a diferença do maior pelo menor.

8. Inicialize as notas dos alunos, N1, N2 e N3. Verifique se a média das três é maior do que 6. Se sim, exiba uma mensagem indicando que o aluno foi aprovado. Senão Inicialize uma nova nota N4 e verifique se o aluno foi aprovado.

9. Inicialize uma variável contendo o salário atual e outra variável contendo a opção que será acessada no menu. Para opção 1 deve ser acrescido 30% no salário, para opção 2 deve ser acrescido 40% no salário, para opção 3 deve ser acrescido 50% no salário e para a opção 4 deve ser acrescido 60% no salário. Exiba o valor reajustado.

10) Inicialize duas variáveis com as notas da notaProfessor e da notaProvaGeral do aluno. Apresente em console a seguinte condição. Se uma delas for maior do que 6, a operação deve retornar true, caso contrário deve retornar false.

11) Inicialize duas variáveis com as notas da notaProfessor e da notaProvaGeral do aluno. Apresente em console a seguinte condição. Se as duas forem maiores do que 6 a operação deve retornar true, caso contrário deve retornar false.

12) Inicialize 3 temperaturas e apresente em console se alguma delas é negativa

13) Explique cada um dos conceitos abaixo aplicáveis no Kotlin:

* Pseudocódigo
* Fluxograma
* Estruturas sequenciais
* Estruturas de decisões
* Métodos com retorno
* Métodos sem retorno
* Exceções
* Principais recursos de orientação a objetos