

LISTA ESTRUTURAS CONDICIONAIS

1. Escreva um programa Java que verifique se um número é positivo ou negativo usando a instrução IF.
2. Faça um programa que leia dois números inteiros e verifique se o primeiro número é maior que o segundo usando a instrução IF.
3. Crie um programa que verifique se uma pessoa pode votar ou não. Considere que a pessoa pode votar se tiver mais de 18 anos. Use a instrução IF.
4. Escreva um programa Java que verifique se um número é par ou ímpar. Use a instrução IF.
5. Crie um programa que verifique se um número é divisível por 3 e por 5. Use a instrução IF.
6. Escreva um programa que receba a idade de uma pessoa e verifique se ela é maior ou igual a 18 anos. Se sim, imprima "Você é maior de idade". Caso contrário, imprima "Você é menor de idade". Use a instrução IF/ELSE.
7. Faça um programa que leia um número e verifique se ele é positivo, negativo ou zero. Use a instrução IF/ELSE.
8. Crie um programa que receba a nota de um aluno e verifique se ele foi aprovado ou reprovado. Considere que a nota mínima para aprovação é 7. Use a instrução IF/ELSE.
9. Escreva um programa que receba dois números e verifique se o primeiro é múltiplo do segundo. Use a instrução IF/ELSE.
10. Crie um programa que receba a idade de uma pessoa e verifique se ela é criança (até 12 anos), adolescente (entre 13 e 17 anos) ou adulto (maior de 18 anos). Use a instrução IF/ELSE.
11. Faça um programa que leia três números e verifique qual deles é o maior. Use a instrução IF/ELSE IF.
12. Escreva um programa que receba um número de 1 a 7 e imprima o dia da semana correspondente. Use a instrução IF/ELSE IF.
13. Crie um programa que receba um valor inteiro de 1 a 12 e imprima o mês correspondente. Use a instrução IF/ELSE IF.
14. Escreva um programa que receba o nome de uma fruta e imprima sua cor. Considere as frutas maçã (vermelha), banana (amarela) e uva (roxa). Use a instrução IF/ELSE IF.
15. Faça um programa que leia um número de 1 a 5 e imprima uma mensagem correspondente. Por exemplo, se o usuário digitar 1, o programa deve imprimir "Muito ruim". Se o usuário digitar 5, o programa deve imprimir "Excelente". Use a instrução IF/ELSE IF.
16. Escreva um programa que verifique se um número está dentro de um intervalo. O intervalo é definido pelos números 5 e 10. Use a instrução IF/ELSE IF.

17. Crie um programa que leia o peso e a altura de uma pessoa e calcule o índice de massa corporal (IMC). De acordo com o IMC, imprima se a pessoa está abaixo do peso, no peso normal, com sobrepeso ou obesa. Use a instrução IF/ELSE IF.
18. Faça um programa que leia a idade de uma pessoa e imprima sua classificação de acordo com a tabela abaixo: Use a instrução IF/ELSE IF.
 - Idade até 12 anos: Criança
 - Idade entre 13 e 17 anos: Adolescente
 - Idade entre 18 e 59 anos: Adulto
 - Idade a partir de 60 anos: Idoso
19. Escreva um programa que leia uma letra do alfabeto e verifique se é uma vogal ou uma consoante. Use a instrução SWITCH.
20. Crie um programa que receba um número de 1 a 7 e imprima o dia da semana correspondente. Use a instrução SWITCH.
21. Faça um programa que leia um número de 1 a 5 e imprima uma mensagem correspondente. Por exemplo, se o usuário digitar 1, o programa deve imprimir "Muito ruim". Se o usuário digitar 5, o programa deve imprimir "Excelente". Use a instrução SWITCH.
22. Escreva um programa que verifique se um número é par ou ímpar. Use a instrução SWITCH.
23. Crie um programa que receba a idade de uma pessoa e verifique se ela é criança (até 12 anos), adolescente (entre 13 e 17 anos) ou adulto (maior de 18 anos). Use a instrução SWITCH.
24. Faça um programa que leia uma letra do alfabeto e verifique se é uma vogal, uma consoante ou outro caractere. Use a instrução SWITCH.
25. Escreva um programa que receba um valor inteiro de 1 a 12 e imprima o mês correspondente. Use a instrução SWITCH.
26. Crie um programa que leia o peso e a altura de uma pessoa e calcule o índice de massa corporal (IMC). De acordo com o IMC, imprima se a pessoa está abaixo do peso, no peso normal, com sobrepeso ou obesa. Use a instrução SWITCH.
27. Faça um programa que leia uma nota de 0 a 10 e imprima uma mensagem correspondente à tabela abaixo: Use a instrução SWITCH.
 - Nota de 0 a 2.9: Insuficiente
 - Nota de 3 a 4.9: Regular
 - Nota de 5 a 7.9: Bom
 - Nota de 8 a 9.9: Muito bom
 - Nota 10: Excelente