

1. Entrar via teclado com a base e a altura de um retângulo, calcular e exibir sua área.
2. Calcular e exibir a área de um quadrado, a partir do valor de sua aresta que será digitado.
3. A partir dos valores da base e altura de um triângulo, calcular e exibir sua área.
4. Calcular e exibir a média aritmética de quatro valores quaisquer que serão digitados.
5. Sabendo que uma milha marítima equivale a um mil, oitocentos e cinquenta e dois metros e que um quilômetro possui mil metros, fazer um programa para converter milhas marítimas em quilômetros
6. Entrar via teclado, com dois valores distintos. Exibir o maior deles.
7. Entrar via teclado, com dois valores distintos. Exibir o menor deles.
8. Calcular e exibir a área de um retângulo, a partir dos valores da base e altura que serão digitados. Se a área for maior que 100, exibir a mensagem “Terreno grande”, caso contrário, exibir a mensagem “Terreno pequeno”.
9. Entrar com o peso e a altura de uma determinada pessoa. Após a digitação, exibir se esta pessoa está ou não com seu peso ideal. Veja tabela da relação peso/altura².

Relação peso/altura ² (R)	Mensagem
$R < 20$	Abaixo do peso
$20 \leq R < 25$	Peso ideal
$R \geq 25$	Acima do peso

10. A partir dos valores da aceleração (**a** em m/s²), da velocidade inicial (**v0** em m/s) e do tempo de percurso (**t** em s). Calcular e exibir a velocidade final de automóvel em km/h. Exibir mensagem de acordo com a tabela:

Velocidade em Km/h (V)	Mensagem
$V \leq 40$	Veículo muito lento
$40 < V \leq 60$	Velocidade permitida
$60 < V \leq 80$	Velocidade de cruzeiro
$80 < V \leq 120$	Veículo rápido
$V > 120$	Veículo muito rápido

Fórmula para o cálculo da velocidade em m/s: $V = v0 + a \cdot t$