34.Uma financeira usa o seguinte critério para conceder empréstimos: o valor total do empréstimo deve ser até dez vezes o valor da renda mensal do solicitante e o valor da prestação deve ser no máximo 30% da renda mensal do solicitante. Escreva um programa que leia a renda mensal de um solicitante, o valor total do empréstimo solicitado e o número de prestações que o solicitante deseja pagar e informe se o empréstimo pode ou não ser concedido.

*float* rendaMensal = float.Parse(Console.ReadLine());

*float* valorPrestacao = float.Parse(Console.ReadLine());

*float* qntMeses = float.Parse(Console.ReadLine());

if ((rendaMensal \* 10f) >= valorPrestacao && (rendaMensal/qntMeses) <= (rendaMensal\*0.3f)){

Console.WriteLine("Prestação Aceita!");

}

else{

Console.WriteLine("Sua prestação não foi aceita!");

}

37. Uma Cia de pulverização utiliza avião para pulverizar lavouras. Os custos de pulverização dependem do tipo de praga e da área a ser contratada conforme a tabela:  
Tipo 1 – ervas daninhas R$ 50,00 por acre;  
Tipo 2 – gafanhotos R$ 100,00 por acre;  
Tipo 3 – broca R$ 150,00 por acre;  
Tipo 4 – todos acima R$ 250,00 por acre.  
Se a área a ser pulverizada for superior a 1000 acres, o fazendeiro tem um desconto de 5%. Em adição, qualquer fazendeiro cujo custo for maior do que R$ 750,00 tem um desconto de 10% sobre o valor que ultrapassar os R$ 750,00. Caso ambos os descontos se aplicam o da área é calculado antes. Fazer um algoritmo que leia: o tipo de pulverização (1 a 4) e área a ser pulverizada; e imprima o valor a ser pago.

Console.WriteLine("Tipo 1 – ervas daninhas R$ 50,00 por acre");

Console.WriteLine("Tipo 2 – gafanhotos R$ 100,00 por acre");

Console.WriteLine("Tipo 3 – broca R$ 150,00 por acre");

Console.WriteLine("Tipo 4 – todos acima R$ 250,00 por acre");

*int* tipo = int.Parse(Console.ReadLine());

*float* area = float.Parse(Console.ReadLine());

*float* valorPago = 0f;

switch (tipo){

case 1:

valorPago = 50f\*area;

break;

case 2:

valorPago = 100f\*area;

break;

case 3:

valorPago = 150f\*area;

break;

case 4:

valorPago = 250f\*area;

break;

}

if (area >= 1000){

valorPago \*= 0.95f;

}

if (valorPago >= 750){

Console.WriteLine(valorPago);

valorPago -= ((valorPago - 750f) \* 0.1f);

}

Console.WriteLine("Valor pago é: "+ valorPago);

Lista 2  
27. Verificar se três valores quaisquer (A,B, C) que serão digitados formam ou não um triângulo retângulo.   
Lembre-se que o quadrado da hipotenusa é igual a soma dos quadrados dos catetos.

*double* a = double.Parse(Console.ReadLine());

*double* b = double.Parse(Console.ReadLine());

*double* c = double.Parse(Console.ReadLine());

if ((a\*a) == ((b\*b) + (c\*c)) || (b\*b) == ((a\*a) + (c\*c)) || (c\*c) == ((b\*b) + (a\*a))){

Console.WriteLine("É um triângulo retângulo!");

}

else{

Console.WriteLine("Não é um triângulo retângulo!");

}  
  
26. A partir de três valores que serão digitados, verificar se formam ou não um triângulo. Em caso positivo, exibir sua classificação: “Isósceles, escaleno ou eqüilátero”. Um triângulo escaleno possui todos os lados diferentes, o isósceles, dois lados iguais e o eqüilátero, todos os lados iguais. Para existir triângulo é necessário que a soma de dois lados quaisquer seja maior que o outro, isto, para os três lados.

*float* a = float.Parse(Console.ReadLine());

*float* b = float.Parse(Console.ReadLine());

*float* c = float.Parse(Console.ReadLine());

if (a < (c + b) || b < (c + a) || c < (a + b)){

if (a != b && c!= a && c!= b){

Console.WriteLine("É um triângulo escaleno!");

}

else if(a == b && c== a && c== b){

Console.WriteLine("É um triângulo equilátero!");

}

else if(a == b || c== a || c== b){

Console.WriteLine("É um triângulo isósceles!");

}

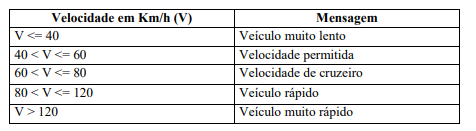
else{

Console.WriteLine("É um triângulo normal :(");

}

}

29. 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:



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

*double* acel = double.Parse(Console.ReadLine());

*double* velInicial = double.Parse(Console.ReadLine());

*double* tempo = double.Parse(Console.ReadLine());

*double* vel = velInicial + (acel \* tempo);

if (vel <= 40){

Console.WriteLine("Veículo muito lento");

}

*else* if (vel <= 60){

Console.WriteLine("Velocidade permitida");

}

*else* if (vel <= 80){

Console.WriteLine("Velocidade de cruzeiro");

}

*else* if (vel <= 120){

Console.WriteLine("Veículo rápido");

}

*else* if (vel > 120){

Console.WriteLine("Veículo muito rápido");

}