

1. A temporada do basquete profissional nos Estados Unidos ocorre entre os meses de novembro e junho do ano seguinte. Escreva um programa que leia um mês (um número inteiro entre 1 e 12) e escreva na tela se a temporada está em andamento ou não.
2. Escrever um programa que leia dois números e verifique se um deles é divisor do outro.
3. Escrever um programa que lê um horário hh:mm:ss e verifica se este está correto.
4. Escreva um programa que leia um valor inteiro representando um ano e informe na tela se o ano é bissexto ou não.
5. Escreva um programa que lê três valores inteiros e verifica se estes valores podem ser as dimensões dos lados de um triângulo.
6. Escrever um programa que leia as coordenadas de três pontos em um plano cartesiano. Considerando que os dois primeiros pontos definem um retângulo de arestas paralelas aos eixos, verifique se o outro ponto está ou não dentro do retângulo.
7. Escrever um programa que leia a hora de início de um evento e a hora de término, e calcule o tempo total decorrido. É possível que o evento tenha começado em um dia e terminado no seguinte, mas é sabido que não levou mais de 24h. Ignore os segundos.

Exemplos para testar:		
INICIO	FIM	TEMPO
14:50	18:20	3:30
14:23	18:51	4:28
22:00	02:00	4:00
22:50	02:30	3:40
22:30	02:50	4:20

8. Escreva um programa para avaliar quem foi o vencedor de uma rodada do jogo “Pedra, Papel e Tesoura” com dois jogadores. O programa deve ler a jogada de cada um dos dois jogadores, que pode ser papel (1), pedra (2), ou tesoura (3), e escrever na tela quem foi o vencedor, ou se houve empate.