



## Atividade Assíncrona - Programação II

**Autor** Prof.: Delcino Picinin Júnior

Cada aluno deve escolher 3 entre as 6 atividades abaixo, então construir os 3 programas (usando <https://replit.com/>), e os envie pelo SIGAA.

1. **tres.c** - Faça um programa que leia 4(quatro) valores e escreva os 3 (três) maiores em ordem decrescente. Considere que podem ocorrer valores iguais.
2. **salario.c** - Faça um programa que leia para um trabalhador o valor que ganha por hora, a hora de entrada e a hora de saída (valores inteiros, sem minutos) e calcule quanto ele ganhou pelo turno. Considere que ele entra e sai no mesmo dia.
3. **caixa.c** - Faça um programa que leia as três dimensões (largura, comprimento e altura) de duas caixas, e verifique se a primeira caixa pode ser colocada dentro da segunda, escrevendo 1 se é possível colocá-la, e 0 se não é possível. Considere que as caixas não podem ser rotacionadas em nenhuma direção. Dica: Para que uma caixa caiba na outra, cada dimensão dela deve ser menor (não pode ser igual ou maior) que a dimensão correspondente na segunda caixa.
4. **adicional.c** - Faça um programa que leia para um trabalhador o valor que ganha por hora, a hora de entrada e a hora de saída (valores inteiros, sem minutos) e calcule e escreva quanto ele ganhou pelo turno. Considere que ele entra e sai no mesmo dia, e que as horas a partir das 20:00 valem 20% a mais (adicional noturno).
5. **amanha.c** - Faça um programa que leia para um trabalhador o valor que ganha por hora, a hora de entrada e a hora de saída (valores inteiros, sem minutos) e calcule quanto ele ganhou pelo turno. Considere que ele pode entrar em um dia e sair no dia seguinte.
6. **rotacionada.c** - Faça um programa que leia as dimensões (altura, largura e profundidade) de duas caixas e verifique se a primeira caixa pode ser colocada dentro da segunda. Considere que as caixas podem ser rotacionadas em qualquer direção. Se a primeira caixa couber dentro da segunda escreva 1, caso contrário escreva 0.