

1. Elabore um programa que apresente na tela o resultado da expressão: $3 + 4$.
2. Elabore um programa que apresente na tela o resultado da expressão $5/2$. Analise o resultado obtido.
3. Elabore um programa que apresente na tela o resto da divisão de 40 por 3.
4. Elabore um programa que apresente na tela a parte inteira de um número introduzido pelo usuário.
5. Elabore um programa que apresente os números 4,68805; 4,8; 5,9964; e 5 arredondados em três linhas diferentes, sendo que a primeira linha aparecem todos arredondados considerando três casas decimais, na segunda duas e na terceira uma casa decimal.
6. Elabore um programa que apresente os números anteriores em percentagem.
7. Elabore um programa que leia do utilizador 3 números e os apresente alinhados à esquerda, na mesma linha, cada um com 10 casas.
8. Elabore um programa que leia do utilizados 3 números e os apresente alinhados à direita, na mesma linha, cada um com 10 casas.
9. Elabore um programa que solicite o nome ao usuário e apresente uma mensagem "Bom dia <nome_do_usuario>".
10. Elabore um programa que solicite o nome e o apelido ao usuário e imprima na tela o apelido seguido de uma vírgula e do nome.
11. Elabore um programa que solicite dois números ao usuário e apresente a sua soma.
12. Elabore um programa que solicite o lado do quadrado e imprima na tela a sua área e perímetro.
13. Elabore um programa que calcule a hipotenusa de um triângulo retângulo (utilizar o método `Math.Sqrt`).
14. Elabore um programa que converta dólares americanos em euros.
15. Elabore um programa que converta a temperatura lida em graus Fahrenheit para graus Celsius. A fórmula é $C = 5/9 * (f - 32)$.
16. Elabore um programa que leia o preço base de um determinado produto e calcule o seu valor de venda ao público (ou seja, valor acrescido da taxa de ICMS a 23%).
17. Altere o programa anterior o qual deverá permitir que o valor da taxa do ICMS seja também um valor fornecido pelo usuário.
18. Elabore um programa que converta um valor em segundos para horas, minutos e segundos.
19. Elabore um programa que apresente ao usuário a sua idade daqui a vinte anos.

20. Elabore um programa que calcule a média final de uma disciplina, arredondada a 0 (zero) casas decimais, sabendo que essa disciplina possui duas avaliações (NP1 e NP2).
21. Elabore um programa que calcule a despesa média diária que um turista despendeu numa viagem de quatro dias a Bélgica, sabendo que cada dia gastou mais 20% do que no dia anterior. O valor da despesa deverá ser apresentado sem casas decimais.
22. Num determinado stand de automóveis, os vendedores ganham um salário mensal base X, uma comissão de Y reais por cada automóvel que vendem a uma percentagem P sobre o valor das vendas V que efetuarem. Elabore um programa que calcule e imprima na tela o salário que um vendedor receberá este mês.
23. Elabore um programa que troque entre si o valor contido em duas variáveis inteiras “a” e “b”, ou seja, o valor contido em “a” passa a ser o valor de “b” e vice-versa, sem utilizar uma terceira variável.
24. Elabore um programa que apresente na tela o antecessor e sucessor de um número introduzido pelo usuário.
25. Elabore um programa que calcule a distância Euclidiana entre dois pontos $P_1 (x_1, y_1)$ e $P_2 (x_2, y_2)$.

$$D^2 = (x_b - x_a)^2 + (y_b - y_a)^2$$
$$\sqrt{D^2} = \sqrt{(x_b - x_a)^2 + (y_b - y_a)^2}$$
$$D = \sqrt{(x_b - x_a)^2 + (y_b - y_a)^2}$$