

Agora é com você!

1 – Criando Variáveis

- Crie um programa que declare duas variáveis do tipo inteiro e exiba o resultado da soma dessas variáveis.
- Crie um programa que declare uma variável do tipo string e exiba seu conteúdo na tela.
- Crie um programa que declare uma variável do tipo booleano e atribua a ela o valor "true". Em seguida, exiba o valor dessa variável na tela.
- Crie um programa que declare uma variável do tipo double e atribua a ela o valor 3.1415. Em seguida, exiba o valor dessa variável na tela.

2 - Utilizando os conceitos apresentados, pergunte ao usuário.

- Qual o nome do usuário;
- Qual sua idade;
- Bairro onde mora;
- Passe o nome do usuário para todas as letras em maiúscula.
- Crie um programa que solicite ao usuário que digite dois números inteiros e exiba o resultado da soma desses números na tela.

3 Aplicando métodos.

- Crie uma variável com o seu nome;
- Utilizando o método Insert insira o seu nome do meio, depois do seu nome em uma nova variável;
- Depois utilizando o método Replace troque o seu nome do meio pelo último sobrenome;
- Crie uma string para apresentar o resultado.

4 Crie um variável preço e atribua a ela um valor numérico. Em seguida, crie um variável desconto e atribua a ela um valor 0.2, representando a porcentagem (20%) de desconto que você deseja aplicar. Por fim, crie uma variável Preço final que use as variáveis preço e desconto para calcular o preço com desconto e imprima o resultado no console.

IF – ELSE

5 Faça um programa conferir sua idade. Se a idade for menor do que 18 anos, exiba uma mensagem informando que o usuário é menor de idade. Se a idade for igual ou maior do que 18 anos e menor do que 60 anos, exiba uma mensagem informando que o usuário é adulto. Se a idade for igual ou maior do que 60 anos, exiba uma mensagem informando que o usuário é idoso.

6 Faça um programa que teste a idade do usuário. Se a idade digitada for maior ou igual a 18, exiba a mensagem "Você pode dirigir". Caso contrário, exiba a mensagem "Você ainda não pode dirigir".

7 Faça um programa que peça ao usuário para digitar um número inteiro. Se o número for positivo, exiba uma mensagem informando que o número é positivo. Se o número for negativo, exiba uma mensagem informando que o número é negativo. Se o número for igual a zero, exiba uma mensagem informando que o número é zero. (Aplicar no Console).

8 Atividades relacionais: crie um programa que solicite ao usuário que digite a sua altura em metros e o seu peso em quilogramas. Em seguida, o programa deve calcular o índice de massa corporal (IMC) do usuário usando a fórmula $IMC = \text{peso} / \text{altura}^2$ e verificar se o IMC está dentro do intervalo saudável de 18,5 a 24,9. O programa deve imprimir na tela se o IMC está dentro do intervalo saudável ou não.



A prática leva à perfeição!