



Dart Básico - Aula 6



Vamos criar um app que controle o jogo pedra, papel, tesoura. O programa deve esperar a entrada de dados de dois usuários.

O jogo acontecerá em três rodadas, onde o jogador que vencer mais rodadas, vencerá o jogo.

Caso em uma rodada, o jogo empate, a rodada deve ser repetida.





Escreva um programa que faça a conversão de unidades de temperatura.

O usuário deve informar dois parâmetros: A escala de origem e a escala que será convertida.

Após isso, o usuário deve informar a temperatura a ser convertida.

Escala:

- Celsius
- Kelvin
- Fahrenheit



Escreva um programa para gerenciar os saques em um caixa eletrônico. Conforme o valor informado, o programa deve informar a quantidade e quais notas devem ser disponibilizadas. Uma sugestão é a estratégia de disponibilizar a menor quantidade de notas pequenas possíveis. Considere para a resolução, que somente valores sem os centavos serão pedidos, e que as seguintes notas estão disponíveis: R\$ 1,00, R\$ 2,00, R\$ 5,00, R\$ 10,00, R\$ 20,00, R\$ 50,00 e R\$ 100,00.

Ex: Saque de R\$ 87,00

1 nota de R\$ 50,00

1 nota de R\$ 20,00

1 nota de R\$ 10,00

1 nota de R\$ 5,00

1 nota de R\$ 2,00



Exercício 27



Escreva um programa que leia três valores e escreva a soma dos 2 maiores.



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 de 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.

