



INSTITUTO FEDERAL
Maranhão
Campus Caxias

Curso: Ciência da Computação
Professor: Luís Fernando Maia

Nota

Nome: _____

Disciplina: _____ Data: ____/____/____

Exercícios 03 - Registros

1. Faça um programa que leia um vetor com os dados de 5 carros: marca, ano e preço. Em seguida, leia um determinado valor e mostre as informações de todos os carros com preço menor que o valor informado.
2. Crie uma estrutura representando os alunos de um determinado curso. A estrutura deve conter a matrícula do aluno, nome e as notas da primeira, segunda e terceira provas. O programa deve realizar as operações abaixo:
 - a. Permita ao usuário entrar com os dados de 5 alunos.
 - b. Encontre o aluno com maior nota da primeira prova.
 - c. Encontre o aluno com maior média geral.
 - d. Para cada aluno, informe se ele foi aprovado ou reprovado, considerando a média 7 como aprovativa.
3. Em um jogo de cartas de baralho, cada carta tem seu naipe e seu valor. Implemente estruturas para representar as cartas e os jogadores (nome e cartas que possui) em uma mesa de jogos de azar. Crie uma função que sorteie (utilize a função rand) as cartas para 4 jogadores, considerando que cada jogador irá receber 5 cartas e que elas não podem se repetir. Imprima as cartas que cada um dos jogadores recebeu.
4. Desenvolva um programa que gerencie o estoque de um mercado segundo as regras abaixo:
 - a. Crie e leia um vetor de produtos, com os dados: código (inteiro), nome (máximo 15 letras), preço e quantidade.
 - b. Leia um pedido, composto por um código de produto e a quantidade. Localize este código no vetor e, se houver quantidade suficiente para atender ao pedido integralmente, atualize o estoque e informe o usuário.
 - c. Disponibilize uma opção para calcular o valor total em produtos disponíveis.