

	INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA – CAMPUS CAMPINA GRANDE		
	CURSO:	TECNOLOGIA EM TELEMÁTICA	
	DISCIPLINA:	PROGRAMAÇÃO I	
	PROFESSORES:	ANDERSON F. B. F. DA COSTA MIRNA MAIA PETRÔNIO CARLOS BEZERRA	PERÍODO LETIVO: 2020.2

ATIVIDADE AVALIATIVA – LISTAS E STRINGS

(Questão 1):

Descrição:

Kyara e Vinicius estão brigando para ver quem irá lavar a louça do brigadeiro. Sua tarefa consiste em ajudá-los fazendo um programa para resolver essa empreitada com base no jogo de Jakenpo, mas ao invés de utilizarem as mãos, eles deverão escrever qual movimento será escolhido.

A brincadeira consiste na entrada de três opções: **pedra**, **papel** ou **tesoura**, onde os cenários possíveis são:

- Mesma opção para os dois jogadores: *empate;*
- Pedra x papel **ou** papel x pedra: *vitória de papel;*
- Pedra x tesoura **ou** tesoura x pedra: *vitória de pedra;*
- Tesoura x papel **ou** papel x tesoura: *vitória de tesoura.*

Observação: considere que *Kyara* sempre será a primeira a jogar.

Formato de Entrada:

A entrada consiste em um inteiro **N** indicando quantas vezes seu algoritmo irá ser executado, com $0 \leq N \leq 10$.

Para cada execução, serão lidas duas strings, onde cada uma representará uma das três palavras: pedra, papel ou tesoura. Caso algum deles insira uma palavra inválida, a partida não deverá ser contabilizada.

Observação: não diferencie maiúsculas de minúsculas, todo tipo de variação será aceita.

Formato de Saída:

A saída deverá seguir o seguinte formato:

Caso Kyara tenha tido o maior número de vitórias, imprima na tela "**VINICIUS VAI LAVAR A LOUÇA!**".

Caso Vinicius tenha tido o maior número de vitórias, imprima na tela "**KYARA VAI LAVAR A LOUÇA!**".

Caso termine em empate, imprima na tela "**OS DOIS VÃO LAVAR A LOUÇA JUNTOS!**".

Observação: todas as mensagens devem estar exatamente conforme os exemplos dados.

Exemplo de:

Entrada	Saída
2 Pedra PaPEL PedRa TESOURA	OS DOIS VÃO LAVAR A LOUÇA JUNTOS!

(Questão 2):

Descrição:

O sistema de acesso à academia Corpo Tangente Derivada está obsoleto e tem sido motivo de insatisfação. Acredite se quiser, os clientes dependem de uma antiga caderneta, a qual contém o nome, a senha e a situação da mensalidade. Duda, a dona fitness da academia, decidiu aderir à evolução tecnológica, ela deseja que você crie, urgentemente, uma catraca digital, que seja capaz de receber os dados citados acima para cada cliente e, logo após, ao receber uma senha, liberar o acesso ou não.

Formato de Entrada:

Para cada cliente a ser cadastrado, o programa receberá uma estrutura com os campos:

- **Nome:** string com no máximo 50 caracteres.
- **Senha de acesso:** inteiro.
- **Situação da mensalidade:** caractere correspondente a 'P' quando estiver paga, ou 'D', quando estiver devendo.

O programa deverá receber essas entradas até que o nome dado seja “SAIR” ou o limite de 100 clientes seja atingido.

Após encerrado o cadastro, serão recebidas inúmeras senhas (representando as entradas dos alunos na academia usando o novo sistema), até que o valor lido seja -1.

Formato de Saída:

Automaticamente, ao receber uma senha de acesso, o programa deverá:

1. Caso haja uma senha cadastrada correspondente e a situação da mensalidade seja “P”, imprimir o nome do cliente, acompanhado de uma mensagem de boas-vindas. Ex.: “**Maria Foco Total, seja bem-vindo(a)!**”
2. Caso haja uma senha cadastrada correspondente, mas a situação da mensalidade seja diferente de “P”, imprimir o nome do cliente, acompanhado de uma mensagem o direcionando à recepção. Ex.: “**Não está esquecendo de algo, Joãozinho Fitness? Procure a recepção!**”
3. Caso não haja uma senha cadastrada, imprimir uma mensagem de boas-vidas que o direcione à recepção. Ex.: “**Seja bem-vindo(a)! Procure a recepção!**”

Exemplos de:

Entrada	Saída
Maria Foco Total 19875 P Joãozinho Fitness 77799 D SAIR 19875 77799 -1	Maria Foco Total, seja bem-vindo(a)! Não está esquecendo de algo, Joãozinho Fitness? Procure a recepção!