**SWITCH CASE**

1. Crie um programa que lê o conceito de um aluno na disciplina BCC201 (Algoritmos e Programação) e imprime seu significado, de acordo com a tabela abaixo. Caso seja informado um conceito inexistente, deve ser exibida uma mensagem de erro.

**Conceito Significado**

A Excelente

B Ótimo

C Bom

D Regular

E Ruim

F Nos vemos novamente no próximo ano…

#include<stdio.h>

int main(){

char conceito;

scanf("%c" , &conceito);

switch(conceito){

case 'A':

case 'a':

printf("Excelente\n");

break;

case 'B':

case 'b':

printf("Otimo\n");

break;

case 'C':

case 'c':

printf("Bom\n");

break;

case 'D':

case 'd':

printf("Regular\n");

break;

case 'E':

case 'e':

printf("Ruim\n");

break;

case 'F':

case 'f':

printf("Nos vemos novamente no próximo ano...\n");

break;

default:

printf("ERRO");

}

return 0;

}

2. Faça um programa que receba do usuário um valor de (1 a 10) e mostre o valor correspondente em algarismos romanos.

#include<stdio.h>

int main(){

int num;

scanf("%d" , &num);

switch(num){

case 1:

printf("I");

break;

case 2:

printf("II");

break;

case 3:

printf("III");

break;

case 4:

printf("IV");

break;

case 5:

printf("V");

break;

case 6:

printf("VI");

break;

case 7:

printf("VII");

break;

case 8:

printf("VIII");

break;

case 9:

printf("IX");

break;

case 10:

printf("X");

break;

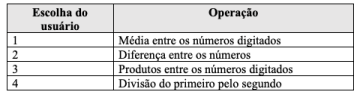
}

printf("\n");

return 0;

}

3. Faça um programa que receba dois números e execute as operações listadas a seguir de acordo com a escolha do usuário:



Se a opção digitada for inválida, mostrar uma mensagem de erro e terminar a execução do programa.

#include<stdio.h>

int main(){

int escolha;

float num1 , num2 , res;

printf("Escolha:");

scanf("%d" , &escolha);

printf("Dois Numeros :");

scanf("%f%f" , &num1 , &num2);

switch(escolha){

case 1:

res = (num1 + num2) / 2;

break;

case 2:

res = num1 - num2;

break;

case 3:

res = num1 \* num2;

break;

case 4:

res = num1 / num2;

break;

default:

printf("\nERRO\n");

return 1;

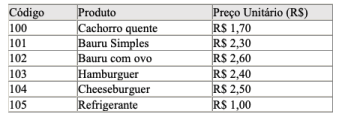
}

printf("\nres = %.2f\n" , res);

return 0;

}

4. O cardápio de uma casa de lanches é dado pela tabela abaixo:



Escreva um algoritmo que leia o código do item adquirido pelo consumidor e a quantidade, calculando e mostrando o valor a pagar. Não será necessário exibir o produto e o valor, somente o valor final.

#include<stdio.h>

int main(){

int codigo\_produto , qtd\_produto;

float valor\_final;

scanf("%d%d" , &codigo\_produto , &qtd\_produto);

switch(codigo\_produto){

case 100:

valor\_final = qtd\_produto \* 1.70;

break;

case 101:

valor\_final = qtd\_produto \* 2.30;

break;

case 102:

valor\_final = qtd\_produto \* 2.60;

break;

case 103:

valor\_final = qtd\_produto \* 2.40;

break;

case 104:

valor\_final = qtd\_produto \* 2.50;

break;

case 105:

valor\_final = qtd\_produto \* 1.00;

break;

}

printf("\nValor final :%.2f\n" , valor\_final);

return 0;

}