



INSTITUTO FEDERAL
PARANÁ



MINISTÉRIO DA
EDUCAÇÃO



- 1) Modele um sistema de controle de biblioteca, o sistema deverá permitir o cadastro de livros, com nome, editora, autor(es), edição, isbn, quantidade de exemplares, resumo e ano. A biblioteca emprestará os livros para alunos mediante apresentação da carteirinha contendo o número da matrícula do aluno, nome, turma, curso e ano. O empréstimo deve ser feito por 10 dias e permitir somente uma renovação. Caso o aluno atrase a devolução deve-se cobrar uma multa de R\$ 0,50 por dia de atraso.
- 2) Modele um sistema simples de pet shop. O sistema deverá permitir o cadastro somente de cães. Deve-se armazenar o nome, data de nascimento, sexo e raça. Para o proprietário do animal deve-se armazenar o nome, data de nascimento, telefone residencial, telefone celular, telefone comercial, sexo e endereço. Deve-se permitir o cadastro de mais de um endereço para cada proprietário. O endereço deve possuir logradouro, CEP, bairro, cidade, estado, número e complemento. Os veterinários devem possuir um nome, número CRV, telefone residencial, telefone celular e um endereço da mesma forma que o cliente. Para cada animal deve-se fazer um controle de vacinas com a data de aplicação, vencimento, nome da vacina, marca. O animal deverá ter também um prontuário médico com a data do atendimento, a queixa, veterinário responsável pelo atendimento, procedimento realizado, medicamentos ministrados e exames realizados. Cada exame possui um nome, data de realização, local onde foi realizado e o nome do veterinário responsável pelo exame.
- 3) Faça um programa que calcule a área das seguintes figuras geométricas: círculo, quadrado, retângulo, losango e triângulo. O programa deverá mostrar um menu com as opções:
 - 1 – Círculo
 - 2 – Quadrado
 - 3 – Retângulo
 - 4 – Losango
 - 5 – Triângulo
 - 9 - Sair

Após o usuário digitar a opção o programa deve pedir os valores necessários e mostrar o resultado. Ao terminar o cálculo da área o programa deve mostrar o menu inicial novamente e só sair do programa quando o usuário escolher a opção 9.