Universidade Federal de Goiás Introducao a Programacao- 2020-2 Prova P1

Prof. Celso Camilo

Sumário

1	Salário de um Funcionário - 3.0 pontos	,
2	Ordena 5 números - 3 pontos	•
3	Organização de Alojamento - 4,0 pontos	4

1 Salário de um Funcionário - 3.0 pontos

Escrever um algoritmo que leia o número de matrícula de um funcionário, seu número de horas trabalhadas, o valor que recebe por hora, o número de filhos com idade menor que 14 anos e o valor do salário família (pago por filho com menos de 14 anos). Calcular o salário total deste funcionário e escrever o seu número, o seu salário total e a quantidade de filhos com idade menor que 14 anos.

Entrada

A entrada conterá uma linha com os seguintes valores separados entre si por um espaço:

- um número inteiro sem sinal correspondendo ao número de matrícula de um funcionário;
- um número inteiro sem sinal correspondendo ao seu número de horas trabalhadas;
- um número (double) correspondendo ao salário por hora trabalhada;
- um número inteiro sem sinal correspondendo ao número de filhos com menos de 14 anos;
- um número (double) correspondendo ao valor do salário família.

Saída

A saída deve conter três linhas. A primeira corresponde à frase: MATRICULA DO FUNCIONARIO = x. onde x é um número inteiro que corresponde à matrícula do funcionário. A segunda linha contém a frase: SALARIO TOTAL = y, onde y é um valor double correspondendo ao salário final do funcionário contendo duas casas decimais. A terceira corresponde à frase: FILHOS = Z. onde Z é um número inteiro que corresponde à quantidade de filhos abaixo de 14 anos.

Observação

Para variáveis em ponto flutuante, use apenas o tipo double.

Exemplo

Entrada
39393939 190 4.95 2 95.50
Saída
MATRICULA DO FUNCIONARIO = 39393939
SALARIO TOTAL = 1131.50
FILHOS = 2

```
Entrada

2121 435 15.6 3 10.1

Saída

MATRICULA DO FUNCIONARIO = 2121
SALARIO TOTAL = 7109.20
FILHOS = 3
```

2 Ordena 5 números - 3 pontos

Escreva um algoritmo que leia 5 números reais (double) em qualquer ordem e os apresente de forma ordenada na tela.

Entrada

O programa deve ler 5 valores reais.

Saída

O programa deve imprimir uma linha contento a lista ordenada de números separados por vírgula e espaço, cada número com 2 casas decimais.

Exemplo

Entrada	a			
3.0				
1				
3.1				
8				
9				
Saída				
1.00,	3.00,	3.10,	8.00,	9.00

3 Organização de Alojamento - 4,0 pontos

Uma escola pretende fazer uma excursão com seus alunos à cidade de Cinco Computadores. A diretora conseguiu uma hospedagem para os alunos e em uma visita prévia ao local de hospedagem resolveu estabelecer a seguinte organização para alojamento dos alunos: o bloco A será o das meninas, o bloco B hospedará os meninos. Os alunos com idade entre 11 e 12 anos, inclusive, ficarão no alojamento 1. Os alunos com mais de 12 e com até 16 anos ficarão no alojamento 2 e os alunos com mais de 16 anos ficarão no alojamento 3. As meninas de 11 anos a 13 anos ficarão no alojamento 5. As meninas com mais de 13 anos e até 16 anos ficarão no alojamento 6, e finalmente, as meninas com mais de 16 anos ficarão no alojamento 7. A diretora pede a você que escreva um programa que seja capaz de indicar qual alojamento de qual bloco um aluno(a) deve se instalar, a partir da informação de sexo e idade do(a) aluno(a).

Entrada

A entrada conterá uma linha com dois valores separados entre si por um espaço. O primeiro valor corresponde a uma letra maiúscula indicando o sexo de um(a) aluno(a). 'F' indica sexo feminino e 'M' - indica sexo masculino. O segundo valor é um número inteiro que indica a idade do(a) aluno(a).

Saída

A saída deve conter uma frase com os seguintes dizeres "Bem **vinda**! Voce deve se instalar no alojamento x do bloco y", se for uma aluna. Se for um aluno, o programa deve emitir a seguinte frase "Bem **vindo**! Voce deve se instalar no alojamento x do bloco y". O valor de x corresponde ao número do alojamento e o valor de y, à letra que identifica o bloco. Ao final da frase o programa deve imprimir n. Observação: na escola não há alunos com menos de 11 anos.

Exemplo

Entrada										
F 12										
Saída										
Bem vinda!	Voce	deve	se	instalar	no	alojamento	5	do	bloco	А

Entrada	
M 11	
Saída	
Bem vindo!	Voce deve se instalar no alojamento 1 do bloco B