

PROGRAMA STARTER FULL STACK WEB DEVELOPER

Introdução à Programação

Web

Atividade Prática 06 – Estruturas Condicionais
e de Repetição 1



growdev

Termo de uso

Todo o conteúdo deste documento é propriedade da Growdev. O mesmo pode ser utilizado livremente para estudo pessoal.

É proibida qualquer utilização desse material que não se enquadre nas condições acima sem o prévio consentimento formal, por escrito, da Growdev. O uso indevido está sujeito às medidas legais cabíveis.

Objetivo do documento

Este material tem como objetivo descrever a atividade prática que realizaremos durante as aulas para fixação do conteúdo.

Vamos praticar!

Chegou a hora de aplicar o conhecimento adquirido em nosso encontro. Lembrando sempre que os exercícios e desafios serão nossos principais indicadores sobre o conhecimento de vocês, tanto para ajudá-los como na hora do direcionamento para as vagas.

1. Faça um algoritmo que leia a idade de vários alunos de uma turma. O programa vai parar quando for digitada a idade 999. No final, mostre quantos alunos existem na turma e qual é a média de idade do grupo.
2. Desenvolva um aplicativo que leia o salário e o sexo de vários funcionários. No final, mostre o total de salários pagos aos homens e o total pago às mulheres. O programa vai perguntar ao usuário se ele quer continuar ou não sempre que ler os dados de um funcionário.
3. Crie um algoritmo que leia o valor inicial da contagem, o valor final e o incremento, mostrando em seguida todos os valores no intervalo:
Ex:
Digite o primeiro Valor: 3
Digite o último Valor: 10
Digite o incremento: 2
Contagem: 3 5 7 9 Acabou!
4. Numa promoção exclusiva para o Dia da Mulher, uma loja quer dar descontos para todos, mas especialmente para mulheres. Faça um programa que leia nome, sexo e o valor das compras do cliente e calcule o preço com desconto. Sabendo que:
 - a. Homens ganham 5% de desconto

- b. Mulheres ganham 13% de desconto
5. Faça um algoritmo que pergunte a distância que um passageiro deseja percorrer em Km. Calcule o preço da passagem, cobrando R\$0.50 por Km para viagens até 200Km e R\$0.45 para viagens mais longas.
 6. Faça um programa que leia a largura e o comprimento de um terreno retangular, calculando e mostrando a sua área em m². O programa também deve mostrar a classificação desse terreno, de acordo com a lista abaixo:
 - Abaixo de 100m² = TERRENO POPULAR
 - Entre 100m² e 500m² = TERRENO MASTER
 - Acima de 500m² = TERRENO VIP

Este exercício deverá ser postado na Class até o horário estipulado da tarefa na plataforma. Crie um arquivo compactado contendo os arquivos com a resolução da atividade e realize o upload no post da atividade no Class.

Para que possamos construir uma base sólida de aprendizado é preciso praticar.

Bora implementar tudo isso!

BORA GROWDEVERS!

PROGRAMA STARTER FULL STACK WEB DEVELOPER