CAROLINA TARDIN

Olá, dev. Estou criando um novo mapa astral para minhas previsões astrológicas. Para isso, os signos serão remodelados conforme a seguir: Quem nasceu no 1º trimestre do ano será do signum mar, quem nasceu no 2º trimestre será terra, no 3º trimestre será Sol e por fim, no 4º trimestre, será lua. Preciso que colete a data de nascimento mas eu não preciso do ano, somente do dia e o mês. Após o usuário informar sua data o sistema deve dizer qual signum. Por fim, faça uma pesquisa de satisfação para saber se ele gostou ou não gostou.

MARCELLA

Um posto de combustível quer saber qual de seus combustíveis tem a preferência de seus clientes. Para isso ele precisa de uma pesquisa de satisfação.

Primeiramente, o cliente deve informar o tipo de combustível através dos seguintes códigos: 1.Gasolina, 2. alcool, 3.GNV e 4. diesel e 5- para optar por não responder a pesquisa. Se o cliente informar um código inválido, devemos pedir um novo código até que o mesmo seja válido. O programa encerrará caso ele informe o código 5. Após o encerramento, deve aparecer a mensagem "Obrigado" e também o combustível escolhido pelo cliente.

CARLOS

O Banco de Sangue do Hospital H.S.C., está precisando repor o seu estoque de sangue, que está abaixo do limite minimo. É feito uma campanha publicitária local, onde foi ofertado um brinde para os doadores que concluírem as suas doações no período da campanha. O Hospital necessitava repor com urgência os tipos de sangue: A,B e O. Pergunta: Os doadores poderão doar sangue: sim ou não.

DIEGO

A prefeitura da cidade quer fazer uma pesquisa e saber quantos de seus habitantes já foram vacinados contra o corona vírus. Essa pesquisa irá responder quantas pessoas tomaram a primeira dose, quantas tomaram a segunda dose e quantas não tomaram nenhuma dose ainda, além disso também dirá quantas tomaram a dose de cada laboratório. Ao final o programa deve gerar saídas mostrando a quantidade de pessoas entrevistadas no dia, quantas tomaram uma dose, duas doses ou nenhuma dose e, do total, quantas doses de cada laboratório foram aplicadas. Se a pessoa tomou uma dose o programa deve avisa "Não esqueça a próxima dose", Se tomou as duas "Parabéns, você está imunizado! Continue se cuidando!" e se não tomou nenhuma "Você deve tomar a vacina, proteja você e as pessoas que ama." o programa só deve parar quando não houver mais nenhuma pessoa para ser entrevistada. O número de doses e laboratórios pode variar de acordo com o programador.

LEANDRO

Máquina de Refrigerantes.

Uma famosa empresa de refrigerantes precisa de um software para rodar no console das suas novas máquinas pela cidade. O cliente precisa que o console máquina de refrigerante exiba quatro opções de sabores diferentes, ficando a critério do(a) desenvolvedor(a) exibir os preços dos refrigerantes junto com o sabor ou exibir o preço do refrigerante escolhido em uma tela posterior. Caso opte por exibir o valor do produto escolhido em uma tela posterior, será necessário acrescentar uma opção para o usuário voltar para a tela de escolha de sabores após verificar o preço do produto escolhido. Após a tela de escolha, o software deve exibir uma tela para pagamentos apresentando quatro opções de cédulas. Após o cliente escolher a opção de pagamento, o programa deve exibir uma mensagem com o troco a ser devolvido para o cliente. Porém, caso o valor da cédula escolhida seja inferior ao valor do refrigerante, o programa deve exibir uma mensagem de valor inválido e retornar o usuário novamente para a tela de escolha das cédulas até que uma opção de pagamento válida seja escolhida.

Os refrigerantes possuem os seguintes preços:

• R$ 1,99

• R$ 3,50

• R$3,99

• R$6,00

O cliente deseja opções de pagamentos com as seguintes cédulas:

• R$ 2,00

• R$5,00

• R$10,00

• R$20,00

GILNEI

Vamos criar um pequeno jogo de esconde esconde. Para dois participantes o participante 1 terá 5 lugares para se esconder: 1 - embaixo da cama; 2 - armário; 3 - porão; 4 - atrás da porta; 5 - banheiro. O participante 1 deverá escolher um dos lugares pra se esconder. Em seguida são apresentadas as opções para o participante 2, ele terá duas chances para encontrar onde o participante 1 se escondeu. Caso ele acerte o participante 1 perde. Caso erre ele perde.