

Capítulo: Estrutura condicional

Exercícios de fixação

ATENÇÃO: nos exemplos, os dados em **vermelho** representam os dados que o usuário vai digitar.

Problema "notas"

Correção: <https://github.com/acenelio/curso-algoritmos/blob/master/java/notas.java>

Fazer um programa para ler as duas notas que um aluno obteve no primeiro e segundo semestres de uma disciplina anual. Em seguida, mostrar a nota final que o aluno obteve (com uma casa decimal) no ano juntamente com um texto explicativo. Caso a nota final do aluno seja inferior a 60.00, mostrar a mensagem "REPROVADO", conforme exemplos.

Exemplo 1:

```
Digite a primeira nota: 45.5
Digite a segunda nota: 31.3
NOTA FINAL = 76.8
```

Exemplo 2:

```
Digite a primeira nota: 34.0
Digite a segunda nota: 23.5
NOTA FINAL = 57.5
REPROVADO
```

Problema "baskara"

Correção: <https://github.com/acenelio/curso-algoritmos/blob/master/java/baskara.java>

Fazer um programa para ler os três coeficientes de uma equação do segundo grau. Usando a fórmula de Baskara, calcular e mostrar os valores das raízes x1 e x2 da equação com quatro casas decimais, conforme exemplo. Se a equação não possuir raízes reais, mostrar uma mensagem.

Exemplo 1:

```
Coeficiente a: 1
Coeficiente b: 0
Coeficiente c: -9
X1 = 3.0000
X2 = -3.0000
```

Exemplo 2:

```
Coeficiente a: 2
Coeficiente b: -4.5
Coeficiente c: 1.7
X1 = 1.7697
X2 = 0.4803
```

Exemplo 3:

```
Coeficiente a: 1
Coeficiente b: 3
Coeficiente c: 4
Esta equacao nao possui raizes reais
```

Problema "menor_de_tres"

Correção: https://github.com/acenelio/curso-algoritmos/blob/master/java/menor_de_tres.java

Fazer um programa para ler três números inteiros. Em seguida, mostrar qual o menor dentre os três números lidos. Em caso de empate, mostrar apenas uma vez.

Exemplo 1:

```
Primeiro valor: 7
Segundo valor: 3
Terceiro valor: 8
MENOR = 3
```

Exemplo 2:

```
Primeiro valor: 5
Segundo valor: 12
Terceiro valor: 5
MENOR = 5
```

Exemplo 3:

```
Primeiro valor: 9
Segundo valor: 9
Terceiro valor: 9
MENOR = 9
```

Problema "operadora"

Correção: <https://github.com/acenelio/curso-algoritmos/blob/master/java/operadora.java>

Uma operadora de telefonia cobra R\$ 50.00 por um plano básico que dá direito a 100 minutos de telefone. Cada minuto que exceder a franquia de 100 minutos custa R\$ 2.00. Fazer um programa para ler a quantidade de minutos que uma pessoa consumiu, daí mostrar o valor a ser pago.

Exemplo 1:

```
Digite a quantidade de minutos: 22
Valor a pagar: R$ 50.00
```

Exemplo 2:

```
Digite a quantidade de minutos: 103
Valor a pagar: R$ 56.00
```

Problema "troco_verificado"

Correção: https://github.com/acenelio/curso-algoritmos/blob/master/java/troco_verificado.java

Fazer um programa para calcular o troco no processo de pagamento de um produto de uma mercearia. O programa deve ler o preço unitário do produto, a quantidade de unidades compradas deste produto, e o valor em dinheiro dado pelo cliente. Seu programa deve mostrar o valor do troco a ser devolvido ao cliente. Se o dinheiro dado pelo cliente não for suficiente, mostrar uma mensagem informando o valor restante conforme exemplo.

Exemplo 1:

```
Preço unitário do produto: 8.00
Quantidade comprada: 2
Dinheiro recebido: 20.00
TROCO = 4.00
```

Exemplo 2:

Preço unitário do produto: **30.00**
Quantidade comprada: **3**
Dinheiro recebido: **70.00**
DINHEIRO INSUFICIENTE. FALTAM 20.00 REAIS

Problema "glicose"

Correção: <https://github.com/acenelio/curso-algoritmos/blob/master/java/glicose.java>

Fazer um programa para ler a quantidade de glicose no sangue de uma pessoa e depois mostrar na tela a classificação desta glicose de acordo com a tabela de referência ao lado.

Classificação	Glicose
Normal	Até 100 mg/dl
Elevado	Maior que 100 até 140 mg/dl
Diabetes	Maior de 140 mg/dl

Exemplo 1:

Digite a medida da glicose: **90.0**
Classificacao: normal

Exemplo 2:

Digite a medida da glicose: **140.0**
Classificacao: elevado

Exemplo 3:

Digite a medida da glicose: **143.2**
Classificacao: diabetes

Problema "dardo"

Correção: <https://github.com/acenelio/curso-algoritmos/blob/master/java/dardo.java>

No arremesso de dardo, o atleta tem três chances para lançar o dardo à maior distância que conseguir. Você deve criar um programa para, dadas as medidas das três tentativas de lançamento, informar qual foi a maior.

Exemplo 1:

Digite as tres distancias:
83.21
79.53
89.15
MAIOR DISTANCIA = 89.15

Exemplo 2:

Digite as tres distancias:
83.21
87.20
83.21
MAIOR DISTANCIA = 87.20

Problema "temperatura"

Correção: <https://github.com/acenelio/curso-algoritmos/blob/master/java/temperatura.java>

Deseja-se converter uma medida de temperatura da escala Celsius para Fahrenheit ou vice-versa. Para isso, você deve construir um programa que leia a letra "C" ou "F" indicando em qual escala vai ser informada uma temperatura. Em seguida o programa deve mostrar a temperatura na outra escala com duas casas decimais. A seguir é dada a fórmula para converter de Fahrenheit para Celsius (você deve

deduzir a fórmula de Celsius para Fahrenheit): $C = \frac{5}{9}(F - 32)$

Exemplo 1:

```
Voce vai digitar a temperatura em qual escala (C/F)? F
Digite a temperatura em Fahrenheit: 75.00
Temperatura equivalente em Celsius: 23.89
```

Exemplo 2:

```
Voce vai digitar a temperatura em qual escala (C/F)? C
Digite a temperatura em Celsius: 28.15
Temperatura equivalente em Fahrenheit: 82.67
```

Problema "lanchonete" (adaptado de URI 1038)

Correção: <https://github.com/acenelio/curso-algoritmos/blob/master/java/lanchonete.java>

Uma lanchonete possui vários produtos. Cada produto possui um código e um preço. Você deve fazer um programa para ler o código e a quantidade comprada de um produto (suponha um código válido), e daí informar qual o valor a ser pago, com duas casas decimais, conforme tabela de produtos ao lado.

Código do produto	Preço do produto
1	R\$ 5.00
2	R\$ 3.50
3	R\$ 4.80
4	R\$ 8.90
5	R\$ 7.32

Exemplo 1:

```
Codigo do produto comprado: 1
Quantidade comprada: 3
Valor a pagar: R$ 15.00
```

Exemplo 2:

```
Codigo do produto comprado: 4
Quantidade comprada: 2
Valor a pagar: R$ 17.80
```

Problema "multiplos" (adaptado de URI 1044)

Correção: <https://github.com/acenelio/curso-algoritmos/blob/master/java/multiplos.java>

Fazer um programa para ler dois números inteiros, e dizer se um número é múltiplo do outro. Os números podem ser digitados em qualquer ordem.

Exemplo 1:

```
Digite dois numeros inteiros:
6
24
Sao multiplos
```

Exemplo 2:

```

Digite dois numeros inteiros:
24
6
Sao multiplos

```

Exemplo 3:

```

Digite dois numeros inteiros:
13
5
Nao sao multiplos

```

Problema "aumento" (adaptado de URI 1048)

Correção: <https://github.com/acenelio/curso-algoritmos/blob/master/java/aumento.java>

Uma empresa vai conceder um aumento percentual de salário aos seus funcionários dependendo de quanto cada pessoa ganha, conforme tabela ao lado. Fazer um programa para ler o salário de uma pessoa, daí mostrar qual o novo salário desta pessoa depois do aumento, quanto foi o aumento e qual foi a porcentagem de aumento.

Salário atual	Aumento
Até R\$ 1000.00	20%
Acima de R\$ 1000.00 até R\$ 3000.00	15%
Acima de R\$ 3000.00 até R\$ 8000.00	10%
Acima de R\$ 8000.00	5%

Exemplo 1:

```

Digite o salario da pessoa: 2500.00
Novo salario = R$ 2875.00
Aumento = R$ 375.00
Porcentagem = 15 %

```

Exemplo 2:

```

Digite o salario da pessoa: 8000.00
Novo salario = R$ 8800.00
Aumento = R$ 800.00
Porcentagem = 10 %

```

Problema "tempo_de_jogo" (adaptado de URI 1046)

Correção: https://github.com/acenelio/curso-algoritmos/blob/master/java/tempo_de_jogo.java

Leia a hora inicial e a hora final de um jogo. A seguir calcule a duração do jogo, sabendo que o mesmo pode começar em um dia e terminar em outro, tendo uma duração mínima de 1 hora e máxima de 24 horas.

Exemplo 1:

```

Hora inicial: 16
Hora final: 2
O JOGO DUROU 10 HORA(S)

```

Exemplo 2:

```

Hora inicial: 0
Hora final: 0
O JOGO DUROU 24 HORA(S)

```

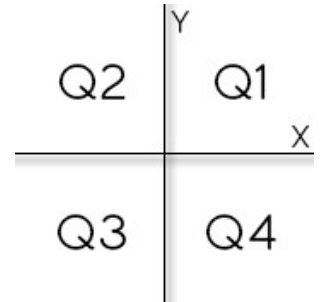
Exemplo 3:

Hora inicial: **2**
Hora final: **16**
O JOGO DUROU 14 HORA(S)

Problema "coordenadas" (adaptado de URI 1041)

Correção: <https://github.com/acenelio/curso-algoritmos/blob/master/java/coordenadas.java>

Leia os valores das coordenadas X e Y de um ponto no plano cartesiano. A seguir, determine qual o quadrante ao qual pertence o ponto (Q1, Q2, Q3 ou Q4). Se o ponto estiver na origem, escreva a mensagem “Origem”. Se o ponto estiver sobre um dos eixos escreva “Eixo X” ou “Eixo Y”, conforme for a situação.

**Exemplo 1:**

Valor de X: **4.5**
Valor de Y: **-2.2**
Q4

Exemplo 2:

Valor de X: **3.1**
Valor de Y: **2.0**
Q1

Exemplo 3:

Valor de X: **0**
Valor de Y: **0**
Origem

Exemplo 4:

Valor de X: **3.8**
Valor de Y: **0**
Eixo X