

Disciplina de Algoritmos e Lógica de Programação

Prof. Wellington Roque

- 1 - Informar três números inteiros e imprimir a média.
 - 2 - Ler um número inteiro e imprimir seu quadrado.
 - 3 - Ler um número inteiro e imprimir seu sucessor e seu antecessor.
 - 4 - Ler uma temperatura em graus Celsius e transformá-la em graus Fahrenheit.
 - 5 - Faça um programa que calcule e mostre a área de um círculo. Para isso, a seguinte fórmula deve ser usada: $A = \pi * R^2$.
 - 6 - Receber um valor qualquer do teclado e imprimir esse valor com reajuste de 10%.
 - 7 - Informar um preço de um produto e calcular novo preço com desconto de 9%.
 - 8 - Fazer um programa que imprima a média aritmética dos números 8,9 e 7. A média dos números 4, 5 e 6. A soma das duas médias. A média das medias.
 - 9 - Informe o tempo gasto numa viagem (em horas), a velocidade média e calcule o consumo.
 - 10 - Cálculo de um salário líquido de um professor. Serão fornecidos valor da hora aula, número de aulas dadas e o % de desconto do INSS.
 - 11 - Calcule e imprima o valor em reais de cada kw, o valor em reais a ser pago e o novo valor a ser pago por essa residência com um desconto de 10%.
- Dado: 100 kilowatts custa 1/7 do salário-mínimo.