



Cursos: Licenciatura em Ciência da Computação
Bacharelado em Sistemas de Informação
Disciplina: Introdução à Programação
Professora: Vanessa Farias Dantas

Funções e Bibliotecas – Lista de Exercícios 03

Emília trabalha em uma galeria de arte e está usando um novo aplicativo para gerenciar os quadros e esculturas disponíveis. O aplicativo utiliza a seguinte biblioteca de funções:

bibGaleriaArte

- Função consultaPreco → recebe como entrada o título de uma obra e retorna seu valor em Reais
- Função consultaArtista → recebe como entrada o nome de uma obra e retorna o nome do artista responsável por ela
- Função consultaQuantObras → recebe como entrada o nome de um artista e retorna a quantidade de obras dele que existem na galeria
- Função consultaTipo → recebe como entrada o nome de uma obra e retorna seu tipo: Quadro ou Escultura

1. Escreva um programa que receba como entrada os nomes de 60 obras da galeria e exiba o valor total das obras do artista Leonardo Resende.
2. Escreva um programa que receba como entrada os nomes de 50 obras da galeria e exiba uma mensagem informando se ela dispõe de uma quantidade maior de quadros ou de esculturas.
3. Escreva um programa que receba como entrada os nomes de 30 obras e exiba quantas esculturas de Adélia Machado existem na galeria.
4. Escreva um programa que receba como entrada os nomes de 80 obras e exiba o valor médio dos quadros da galeria.

Dica: lembre-se que os valores String que vão para as funções não precisam de tratamento no programa, mas o retorno String das funções pode estar em maiúsculas, minúsculas ou ambas