

Atividades - Estrutura Condicional

1. Faça um programa que solicite dois números inteiros e imprima qual é o maior.
2. Faça um programa que solicite um número e verifique se o mesmo é par ou ímpar.
3. Faça um programa que solicite um número entre 1 e 7 e imprima o nome do dia da semana correspondente.
4. Um parque de diversões possui uma montanha-russa que só pode ser utilizada por pessoas que possuem 1.55m ou mais. Faça um programa que solicite a altura de uma pessoa e informe se ela pode andar na montanha russa ou não.
5. Faça um programa que simule o acesso a um sistema. Solicite ao usuário que informe a senha. Caso a senha seja igual a "password", exiba a mensagem: "Acesso liberado".
6. Faça um programa que leia a altura e o sexo de uma pessoa e calcule seu peso ideal. Para homens, o peso ideal é dado por $72.7 * \text{altura} - 58$. Para mulheres, o peso ideal é dado por $62.1 * \text{altura} - 44.7$. Exiba o peso ideal calculado.
7. Faça um programa que leia a idade de uma pessoa e verifique se ela pode votar. Se a idade for menor que 16, exiba a mensagem "Você não pode votar". Se a idade for maior ou igual a 16 e menor que 18, exiba a mensagem "Você pode votar, mas não é obrigado". Se a idade for maior ou igual a 18, exiba a mensagem "Você pode votar e é obrigado".
8. Faça um programa que solicite 4 notas de um aluno em uma determinada disciplina, calcule a média das notas e imprima na tela qual foi a média obtida e se o aluno foi aprovado ou não (média deve ser maior que 6).

9. Faça um programa que solicite o nome e a idade de duas pessoas e informe o nome da pessoa mais velha.
10. Faça um programa que solicite duas coordenadas X e Y no plano cartesiano e informe em qual o quadrante que a coordenada se encontra.
11. Faça um programa que solicite os valores dos coeficientes A, B e C de uma equação de 2º grau e informe o valor das raízes da equação (se houver).
12. Faça um programa que leia uma quantia em dinheiro e calcule qual o menor número possível de notas de 200, 100, 50, 20, 10, 5, 2 e 1 em que o valor lido pode ser representado, exibindo apenas as notas que foram utilizadas.
13. Faça um jogo que sorteie um número aleatório entre 1 e 10 e solicite ao usuário qual é o seu palpite. Ao final, imprima na tela se o usuário venceu ou perdeu.
14. Incremente o jogo do exercício anterior dando ao usuário a opção de escolher níveis de dificuldade, onde "Fácil" representa um número entre 1 e 5, "Médio" um número entre 1 e 10, "Difícil" um número entre 1 e 20 e "Impossível" um número entre 1 e 100.
15. Faça um programa para jogar par ou ímpar com o computador. O programa deverá solicitar qual a opção escolhida (par ou ímpar) e qual é o número escolhido pelo usuário e o computador deverá gerar o seu número aleatoriamente. Ao final, imprima o vencedor do jogo e quais foram as opções de cada jogador.