

ATENÇÃO! Não esqueça de utilizar o tradutor de Portugol para Java. Outra coisa: estes são novos desafios e em vários momentos você precisará pesquisar novos conceitos e funcionalidades. Vamos lá!

DESAFIO 1

Construa um código capaz de solicitar ao usuário uma nota de 0 a 10. Se ele tirou: a partir de 7, está aprovado; entre 5 e 6, está em recuperação; abaixo de 5, está reprovado.

DESAFIO 2

Agora, prepare seu código para que ele receba 3 notas, calcule a média aritmética e verifique se o aluno foi aprovado, está em recuperação ou está reprovado (use as regras do Desafio 1).

DESAFIO 3

Peça ao usuário um número de 1 a 7. Ao final, seu programa indicará a qual dia da semana esse número corresponde.

DESAFIO 4

Construa uma solução que peça ao usuário sua idade e verifique se ele é:

- Uma criança, com idade abaixo de 18 anos;
- Um jovem, com idade entre 18 e 30 anos;
- Um adulto, com idade entre 30 e 59 anos;
- Um idoso, com idade a partir de 60 anos.

DESAFIO 5

Calcule o IMC de uma pessoa por meio de um programa. Nele, você solicitará o peso do usuário em quilogramas (ex.: 58.9) e sua altura em metros (ex.: 1.68). A partir dessas informações, você calculará seu Índice de Massa Corporal (IMC), indicando se seu índice é:

- Abaixo do peso (IMC < 18,5)
- Peso normal (IMC 18,5-24,9)

- Sobrepeso (IMC 25-29,9)
- Obeso (IMC ≥ 30).

DESAFIO 6

Construa um programa que solicite ao usuário três comprimentos de lado e, em seguida, verifique se é possível formar um triângulo. Se sim, exiba o tipo de triângulo. Obs.: pesquise o que são triângulos equiláteros, isósceles e escalenos.

DESAFIO 7

Você está construindo uma solução para calcular o valor final do salário de um colaborador. Portanto, calcule o salário de um colaborador, sabendo que:

- A jornada de trabalho é de 40 horas semanais, ou 160 horas mensais;
- Caso haja horas extras, o valor a ser pago é de 50% a mais do valor normal da hora para cada hora extra realizada.

DESAFIO 8

Você foi contratado para desenvolver um simulador de sistema de recomendação de filmes. O sistema deve solicitar ao usuário informações sobre um filme, como nome, duração em minutos e classificação indicativa. Com base nessas informações, o sistema deve classificar o filme em uma categoria específica, levando em consideração a duração e a classificação indicativa. As categorias são:

- Infantil: Filmes com duração menor que 60 minutos e classificação indicativa livre;
- Adolescente: Filmes com duração entre 60 e 120 minutos e classificação indicativa de 10, 12 ou 14 anos;
- Adulto: Filmes com duração maior que 120 minutos e classificação indicativa de 16 ou 18 anos;
- Não recomendado: Filmes com duração maior que 60 minutos e classificação indicativa livre.

Seu programa deve solicitar as informações do filme ao usuário, fazer as verificações necessárias e exibir a categoria do filme de acordo com as regras acima. Caso o filme

não se enquadre em nenhuma categoria, o programa deve exibir uma mensagem adequada.