

4º Lista de Exercícios (Switch, Case)

- 1) Crie um programa que receba um inteiro, de 1 até 12, representando os meses do ano e retorne o número de dias do mês.
- 2) Suponha que você atrasou uma conta. A cada mês que você deixa de pagar, será cobrado 1% de juros no valor inicial. Ou seja, se você atrasar um mês, irá pagar 1%. Se atrasar 3 meses, irá pagar 3% etc. Vamos supor que você pode atrasar, no máximo, 5 meses.

O programa pede, como entrada, dois valores:

- Um float: com o valor de sua dívida inicial (valor_i)
- Um inteiro: de 0 até 5, que são os meses de atraso.

Faça um programa em C que calcule os juros de atraso.

- 3) Um funcionário irá receber um aumento de acordo com o seu plano de trabalho, de acordo com a tabela abaixo:

Plano	Aumento
A	10%
B	15%
C	20%

Faça um programa que leia o plano de trabalho e o salário atual de um funcionário e calcule e imprime o seu novo salário. Use o comando switch.

- 4) Faça um programa que leia um número entre 0 e 10, e escreva este número por extenso. Use o comando switch.
- 5) O cardápio de uma lancheria é o seguinte:

Especificação	Código	Preço
Cachorro quente	100	3.20
Bauri simples	101	3.30
Bauri com ovo	102	3.50
Hambúrguer	103	4.20
Cheeseburger	104	5.30
Refrigerante	105	3.00

Implemente um programa que leia o código do item pedido, a quantidade e calcule o valor a ser pago por aquele lanche. Considere que a cada execução somente será calculado um item. Use o comando switch.

- 6) Faça um programa que: pergunte a mesada de um adolescente. Após isso pergunte se ele deseja comprar alguma coisa. O adolescente pode comprar produtos até o dinheiro acabar ou pode comprar somente o necessário.

FLUXOGRAMA, PSEUDOCODIGO, C

- 7) Dada uma letra, escreva na tela se essa letra é ou não uma vogal. Utilize a função switch.
- 8) Faça um programa que informe o mês de acordo com o número informado pelo usuário. (Exemplo: Entrada: 4. Saída: Abril).
- 9) Escreva um programa com uma função que receba um inteiro de 1 a 12 e retorne a quantidade de dias no mês correspondente (assume que o ano não é bissexto).
- 10) Escreva um programa com um procedimento que receba um inteiro entre 1 e 7, inclusive, e escreva o dia correspondente da semana (1 para domingo e 7 para sábado).
- 11) Implemente uma função chamada menu que imprima o seguinte menu na tela e em seguida leia e que retorne o número da opção escolhida.
1. Soma
 2. Média
 3. Menor
 4. Maior
- 12) Desenvolva um programa de uma eleição com os seguintes candidatos e com os seguintes códigos de eleição:
- 0 – Votos Brancos
1 – Patolino
2 - Frajola
3 – Pernalonga
4 – Gaguinho
5 – Papa-Léguas
6 – Taz
- Exiba para o usuário qual candidato ele votou. Se o usuário digitar qualquer outro número que não seja o da lista informe para ele que o mesmo anulou o seu voto.
- 13) Crie um programa que funcione como um “encantômetro” ou seja, um painel eletrônico onde o cliente de uma determinada loja deixa sua opinião, pressionando um botão para variar entre as opções ÓTIMO, BOM, REGULAR e RUIM, e outro para confirmar o voto.
- 14) O conceito de um aluno é calculado a partir de sua nota, seguindo a tabela abaixo. Faça um programa que lê a nota de um aluno e imprimem seu conceito. O programa deve utilizar SWITCH. Assuma que alunos só podem receber notas inteiras (isto é, sem decimais).

Nota	0 a 4	5	6	7	8	9+
Conceito	F	E	D	C	B	A