

Exercícios de fixação sobre if/else

Exercício 1. Crie um programa que recebe um inteiro pelo teclado e imprime se ele é par ou ímpar.

Exercício 2. Crie um programa que recebe dois valores inteiros pelo teclado e imprime qual dos dois é maior.

Exercício 3. Crie um programa que recebe dois valores inteiros A e B pelo teclado e imprime o valor de A dividido por B. Entretanto, se o valor de B for 0, imprima uma mensagem de erro e não faça a divisão.

Exercício 4. Crie um programa que recebe três valores inteiros pelo teclado e imprime qual dos três é menor.

Exercício 5. Crie um programa que recebe o preço de um produto pelo teclado e imprime na tela a mensagem adequada, de acordo com o preço:

- “Preço inválido”, se o preço for negativo ou zero
- “Preço baixo”, se o preço for entre 0 e 30 (inclusive)
- “Preço médio”, se o preço for entre 30 e 50 (inclusive)
- “Preço alto”, se o preço for maior do que 50

Exercício 6. Crie um programa que aplica uma taxa de juros em um determinado preço digitado pelo teclado. A taxa aplicada deve ser:

- Aumento de 10% caso o valor seja menor do que 100
- Aumento de 20% caso o valor esteja entre 100 (inclusive) e 300
- Aumento de 50% caso o valor esteja entre 300 (inclusive) e 1000
- Imprima uma mensagem de erro se o valor for negativo
- Ao final, seu programa deve imprimir o novo valor, já com a taxa aplicada.

Exercício 7. Crie um programa que recebe um valor inteiro referente a um determinado ano. Imprima na tela se o ano informado é bissexto ou não.

Exercício 8. Crie um programa que exibe um menu de calculadora na tela. O menu exibido deve ser o seguinte:

- Digite 1 para somar dois valores
- Digite 2 para subtrair dois valores
- Digite 3 para multiplicar dois valores
- Digite 4 para dividir dois valores
- Digite 5 para realizar uma potência entre dois valores
- Digite 6 para realizar uma radiciação entre dois valores
- Digite qualquer outro número para sair

De acordo com a opção informada pelo usuário, solicite os valores necessários para o usuário e imprima na tela o resultado da operação realizada.

Exercício 9. Crie um programa que recebe a nota do Grau A e a nota do Grau B pelo teclado e imprime na tela se será necessário ou não realizar o Grau C (considere o sistema de avaliação da Unisinos). Caso algum valor informado seja negativo, informe uma mensagem de erro e não realize o cálculo.

Exercício 10. Crie um programa que solicita que o usuário digite uma letra e imprime na tela se a letra é uma vogal ou uma consoante.