**OBSERVAÇÕES:**

**1 – FUP: Faça um Programa**

**Exercício 01:**

FUP que peça ao usuário uma idade e mostre na tela em qual categoria a pessoa se encaixa, de acordo com a tabela abaixo:

|  |  |
| --- | --- |
| **Faixa etária** | **Classificação** |
| 00 a 14 | Criança |
| 15 a 17 | Adolescente |
| 18 a 30 | Adulto jovem |
| 30 ou mais | Adulto |

**Exercício 02:**

FUP que pergunte ao usuário o valor unitário de um produto e a quantidade que ele quer comprar desse produto. Se a quantidade que ele deseja for até 12 unidades, o valor do produto é o valor unitário normal vezes a quantidade. Se ele deseja comprar mais do que 12 unidades, o valor unitário do produto terá o desconto de 10%, ou, o valor total da compra. Mostre na tela o valor total da compra, baseado nessas condições.

**Exercício 03:**

FUP que peça a quantidade de gols de um timeA e de um timeB em um jogo qualquer. Ao final, mostre quem venceu ou se houve empate baseado na quantidade de gols de cada time.

**Exercício 04:**

FUP que pergunte ao usuário onde ele pretende passar suas férias. Além disso, o programa deve perguntar se ele deseja o valor com almoço/janta incluso ou não e mostrar o valor final da viagem na tela. O valor base de cálculo para todas as viagens é de R$3000,00.  (Atente-se aos códigos/números que deverão ser usados para fazer as condições no programa):

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Destino** | **Com almoço/janta incluso?** | **Cálculo** |
| 1 – Maceió | 1 - Sim | + 100% do valor base |
| 2 - Não | + 85% do valor base |
| 2 – Porto de galinhas | 1 - Sim | + 60% do valor base |
| 2 - Não | + 45% do valor base |

**Exercício 05:**

Faça um algoritmo para ler: quantidade atual em estoque, quantidade máxima em estoque e quantidade mínima em estoque de um produto. Calcular e escrever a quantidade média ((quantidade média = quantidade máxima + quantidade mínima)/2). Se a quantidade em estoque for maior ou igual a quantidade média escrever a mensagem 'Não efetuar compra', senão escrever a mensagem 'Efetuar compra'.

**Exercício 06:**

Faça um programa que gere um número da sorte para uma pessoa. Esse número deve ser de 01 a 100, aleatório (pesquise como gerar números aleatórios no Java, em um intervalo específico). O programa deverá solicitar um número para a pessoa, com a finalidade dela acertar esse número. Caso acerte, mostrar uma mensagem na tela informando “Você acertou”, caso contrário, informar “Você errou”.

Desafio: fazer o programa dar 3 chances para o usuário acertar o número aleatório.

**Exercício 07:**

Elabore 02 perguntas com 03 alternativas de resposta cada. O programa deverá perguntar ao usuário se ele quer responder a pergunta 01 ou 02. Exiba a pergunta e as alternativas correspondentes. Caso o usuário acerte a resposta, informe “Você acertou, pode retirar seu bônus na Shostners and Shostners”. Caso a pessoa erre, informar “Você não acertou, mas tente novamente numa próxima”.

Desafio: você deve considerar que o usuário poderá responder “a” ou “A” para a resposta, por exemplo. Mas, no seu código, considere mininimzar a resposta do usuário sempre. Pesquise o método da classe String que transforma o texto em minúsculo.