

101. Você foi contratado para fazer o estágio do seu curso na **Household Negócios**, uma empresa corretora de imóveis. Depois de 3 meses de trabalho você recebeu uma tarefa para fazer uma parte do sistema de login dos corretores da empresa. Sendo assim, você deverá fazer um app que receba o nome do corretor e sua especialidade (vendas ou aluguéis) e depois exiba essas informações do corretor de uma forma amigável. Lembre-se! Se tudo der certo nessa pequena tarefa, você terá maior chance de ser efetivado ao final do estágio :)
102. O seu estágio na **Household Negócios** está indo muito bem! Agora a empresa quer que você aperfeiçoe o app anterior com as seguintes alterações: 1) receber os dados do corretor (nome, especialidade e CPF); 2) exibir uma mensagem de boas-vindas personalizada com o nome do corretor e seu CPF entre parênteses; 3) exibir uma mensagem com a especialidade do corretor. Lembre-se! Se tudo der certo nessa pequena tarefa, você terá maior chance de ser efetivado ao final do estágio :)
103. Uma empresa chamada **NigthDaity**, no ramo de festas noturnas, precisa controlar a idade das pessoas que entram em suas festas. Sendo assim, você foi contrato para fazer um app que ficará com o segurança da entrada do evento que ao chegar alguém para a festa deverá informar o nome e o ano de nascimento. Por fim, o app deverá exibir de forma amigável o nome e idade da pessoa que deseja entrar na festa.
104. Uma loja de peças automotivas **MagicCars** precisa que você faça um app que ajude na venda de seus últimos itens de estoque, que é um volante platinado. Para isso, o app deverá receber os seguintes dados: o código da peça, o valor de venda da peça e a quantidade de peças vendidas. Por fim, o app deverá exibir uma única mensagem de forma amigável que contenha os valores lidos e o cálculo do preço total da venda.
105. Michael tem um filho, **Kelvin**, recém adotado de 8 anos que está reaprendendo Matemática numa escola especializada nessa matéria que se chama **Kaipon**, isso ocorre porque o filho estudava numa escola estadual antes da adoção. Atualmente, o problema do Kelvin é não saber multiplicar 3 números de uma vez só, então faça um app para ajudá-lo a estudar. Para isso o app deverá ler 3 números inteiros quaisquer e exibir a forma de calcular e o resultado para o Kelvin de uma forma amigável.
106. **Elza**, irmã do Kelvin, ficou muito animada com o app que você fez para o irmão dela e lhe pediu que fizesse um app para ela corrigir suas contas de soma com 4 números simultâneos. Sendo assim, o app deverá receber 4 números inteiros quaisquer e depois exibir uma mensagem amigável para Elza que contenha os números recebidos, a forma de calcular e a soma final.
107. A sua fama como programador tem se espalhado pelo mercado e agora a escola **Kaipon** quer que você faça um app que ajude seus alunos a corrigirem os exercícios de Matemática básica. Sendo assim, esse app deverá receber o nome do aluno e 6 números reais quaisquer. Depois, deverá efetuar a soma entre os 3 primeiros números, uma subtração entre os últimos e uma multiplicação entre essas partes. Por fim, exiba uma mensagem amigável para o aluno que demonstre: o nome do aluno, os números lidos, a fórmula utilizada para o cálculo final e o resultado do cálculo final.

108. A **Prefeitura de São Paulo** quer incentivar os alunos do 1º ano do Fundamental a amarem os números no intuito de que se abra um caminho nos corações infantis para o mundo da matemática nos corações desde a infância. Para isso, ela divulgou um edital que premiará o melhor app que ajude as crianças a memorizarem 7 números inteiros favoritos. Sendo assim, os requisitos do app dispostos no edital foram: receber os números inteiros e depois exibi-los para que o aluno sempre possa consulta-los novamente, mas sem a opção de alterá-los. Mas atenção! Exiba os 7 números escolhidos pelo aluno de forma amigável para um aluno desta idade.
109. Como seu portfólio de programador ficou bem conhecido no mercado, a **Household** efetivou você com um salário mínimo e lhe passou uma nova tarefa: fazer um programa que calcula a área de um espaço retangular para que seja utilizado no app dos corretores. Mas lembre-se de receber os valores corretos e exibir uma mensagem amigável ao usuário do app, pois assim seu emprego estará garantido.
110. Seu programa de cálculo da área de um quadrado rodou muito bem no app dos corretores! Agora a **Household** quer que você faça mais um programa com os mesmos requisitos do anterior mudando apenas que dessa vez será feito o cálculo de uma área triangular. Dica: seu emprego está dependendo deste job!
111. O banco **H2Banx** estava acompanhando sua carreira nas redes sociais e curtiu seu último job para Household e lhe contratou pelo valor de quatro salários mínimos mensais! Agora sua primeira tarefa será fazer um app para calcular os juros simples para uma linha de crédito exclusivo para as empresas parceiras do banco. Sendo assim, o app deverá receber os dados básicos (capital, taxa e tempo) e depois exibir o valor do montante de uma forma amigável ao usuário do app.
112. O **H2Banx** precisa de um app para controlar as transações bancárias a nível de milissegundos, sendo assim, como você trabalha nessa empresa agora, a tarefa de criar um conversor de horas para milissegundos ficou sob sua responsabilidade. Agora faça esse programa tendo em mente que todas as mensagens deverão ser amigáveis.
113. Como seu último programa foi um sucesso, agora o **H2Banx** lhe solicitou para melhorar a ideia daquele programa anterior. Para isso, o usuário deverá digitar a hora, minuto e segundo atual e depois tudo deverá ser convertido em um único valor em milissegundos. Mas lembre-se de exibir mensagens amigáveis para o usuário do app.
114. A escola **Kaipon** começou um curso intensivo de trigonometria e lhe contratou para fazer um freelance de um app ajude os alunos a calcular o valor da tangente afim de descobrirem se os cálculos estão corretos ao resolverem uma lista de exercícios matemáticos. Agora faça esse app levando em conta que o aluno irá digitar seu nome, os valores de entrada (seno x e cosseno x) e lhe informará o passa-a-passo da conta de uma forma amigável.
115. Você recebeu um bônus de 3 salários mínimos da **Kaipon** por ter entregado o app antes do prazo, sendo assim, agora a empresa deseja que você faça um app que ajude os alunos a estudarem como calcular a área de uma circunferência. Para isso o app deverá cumprir os seguintes requisitos: receber o nickname do usuário e valor do raio, calcular a área e depois informar de uma forma amigável o passo-a-passo do cálculo com o resultado.

116. A **Kaipon** gostou muito do feedback que os alunos passaram sobre os últimos apps feitos e agora quer implementar uma nova função no app anterior: calcular o comprimento da circunferência. Para isso você deverá fazer um app que solicite os mesmos dados do programa anterior, mas que agora informe de forma amigável o passo-a-passo do cálculo da área e do comprimento com seus respectivos resultados.
117. A Associação dos Pais e Mestres da região Sul (**APMS**) está fazendo uma cotação de um tipo de produto para fazer uma doação a um asilo local. Nesse processo de cotação foi pedido a você que faça um app que ajude no cálculo da média dos preços desse produto em 7 supermercados. Sendo assim faça esse app para receber o nome do produto, os preços de cada supermercado e informe de forma amigável a média de preço.
118. A rede de TV **KBESSE** lançou um concurso cultural para crianças do ensino fundamental da rede pública com o intuito de despertar o interesse pela prática esportiva com ciclismo premiando a criança e seu pai com duas bicicletas equipadas para o esporte. No entanto, para que uma criança seja classificada, ela precisa fechar com média 8,0 no último semestre. Agora faça um app que ajude uma criança a saber que nota deverá tirar no 2º ou 4º bimestre para que feche o semestre com a nota almejada. Para isso, receba o nome do aluno, as notas das 4 matérias base (Português, Matemática, História e Educação Física) e depois informe de forma amigável com um quadro comparativo as notas do bimestre atual, a nota que deverá ser tirada para fechar com 8,0 e a média semestral.
119. A loja de câmbios **TastyU** está lançando uma promoção de 5% off no câmbio do Euro e lhe solicitou que fosse feito um app para que quando o usuário digitasse a quantia em Reais que possui na mão. Logo após o app irá informar, de forma amigável, o valor original da cotação, o valor da cotação com o desconto e a quantidade máxima de Euros que poderá ser comprada pelo cliente. Obs.: tenha por base o valor da cotação do Euro como uma constante de R\$ 6,00.
120. A **TastyU** gostou muito do seu último app e por isso lhe pediu um novo app para uma nova campanha publicitária: “Comprando junto ganhe 10% off no Dólar”. Sendo assim, o app deverá receber um valor default da cotação do Dólar no dia, o nome dos 3 amigos que desejam comprar os Dólares em conjunto e o valor do montante em Reais que os amigos possuem. Por fim exiba de forma amigável o nome dos amigos, o valor da cotação com desconto, o montante em Reais e o valor máximo de Dólares que os amigos poderão comprar.
121. Você foi contratado para o cargo de CTO numa rede de franquias de fast food denominada **Magic Burgers**. Nessa rede todo funcionário recebe seu salário pela quantidade de horas trabalhadas mensais. Sendo assim faça um app que calcule a folha de pagamento de um colaborador qualquer atendendo aos seguintes requisitos: a) ter uma área para o colaborador digitar seu nome, matrícula e o valor da hora contratada; b) exibir de forma amigável com um quadro explicativo os dados digitados, o salário bruto e o líquido com as explicações desses cálculos. Mas lembre-se que para fins contábeis todo funcionário trabalha apenas 8h diárias, o mês será contado com 4,5 semanas e o valor de desconto do INSS será de 11%.

122. A **Magic Burgers** possui um freezer para estocar os paletes de hambúrgueres e ele sempre exibe suas informações em Fahrenheit por ser americano, sendo assim, você recebeu a tarefa de fazer um app que ajudem os responsáveis pelo controle de qualidade das carnes estocadas para fazerem seus registros diários da temperatura em Celsius de cada palete. Para isso recebe o nome do responsável, o código do palete atual e a temperatura medida em Fahrenheit, depois exiba de uma forma amigável os dados do responsável e do palete com a temperatura em convertida em Celsius.
123. A rede de TV **KBESSE** lançou uma campanha publicitária para premiar os ganhadores com um pacote de viagem “all inclusive” para Cancun. Essa campanha diz que para alguém ganhar deverá somar a quantidade de caracteres no seu nome com a idade atual e depois postar esse resultado numa rede social com a hashtag “#praCancunEuVou”. Agora faça um app para ajudar as pessoas que desejam participar dessa campanha a calcularem suas pontuações antes de postarem nas redes sociais. Mas lembre-se de exibir os pontos do participante de uma forma amigável contendo o nome, idade, pontuação final e a hashtag da campanha.
124. A loja de brinquedos **Gifts4Kids** está fazendo uma promoção que irá premiar o ganhador com um dia de compras grátis em qualquer uma de suas unidades. No entanto, essa promoção foi destinada apenas aos programadores mobile que consigam fazer um mini game e enviem para a loja. As regras do mini game são: primeiro, o jogador irá digitar o nome de 3 brinquedos favoritos; segundo, o programa irá inverter a ordem desses nomes ao estilo “batata quente” (variável 1 vai para 2, a 2 vai para 3 e a 3 vai para 1); por último, será exibido o nome do brinquedo que está na primeira variável (agora trocada de valor com a última) como o prêmio a ser concorrido e os nomes dos prêmios descartados que estão nas duas últimas variáveis. Mas lembre-se de exibir mensagens amigáveis ao jogador.
125. A **Gift4Kids** gostou muito do seu último mini game mobile e lhe pediu para melhorar o game anterior adicionando um item de entrada, ou seja, o jogador irá digitar o nome do brinquedo favorito e o preço desse brinquedo, já na hora de inverter os valores, para os nomes a lógica anterior se mantém, mas para os preços deverá ser invertida a lógica da troca. A exibição final deverá seguir a mesma ideia anterior apenas com a adição do preço.