

101. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:

- a) Receber o nome do corretor
- b) Receber a especialidade do corretor
- c) Exibir o nome do corretor
- d) Exibir a especialidade do corretor

102. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:

- a) Receber o nome do corretor
- b) Receber a especialidade do corretor
- c) Receber o CPF do corretor
- d) Exibir uma mensagem de Boas-Vindas contendo os dados corretor: nome e ao lado o CPF entre parênteses.
- e) Exibir a especialidade do corretor

103. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:

- a) Receber o nome
- b) Receber o ano de nascimento
- c) Calcular a idade
- d) Exibir o nome e a idade

104. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:

- a) Receber o código da peça
- b) Receber o valor de venda da peça
- c) Receber a quantidade de peças vendidas
- d) Calcular o preço total da venda
- e) Exibir: código da peça, valor de venda da peça, quantidade de peças vendidas e o preço total da venda

105. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:

- a) Receber o 1º número inteiro
- b) Receber o 2º número inteiro
- c) Receber o 3º número inteiro
- d) Calcular a multiplicação entre os 3 números
- e) Exibir o passo-a-passo da multiplicação
- f) Exibir o resultado

106. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:

- a) Receber o 1º número
- b) Receber o 2º número
- c) Receber o 3º número
- d) Receber o 4º número
- e) Exibir o passo-a-passo da soma
- f) Exibir o resultado

107. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:

- a) Receber o nome do aluno
- b) Receber o 1º número real
- c) Receber o 2º número real
- d) Receber o 3º número real
- e) Receber o 4º número real
- f) Receber o 5º número real
- g) Receber o 6º número real
- h) Calcular a soma entre os 3 primeiros números
- i) Calcular a subtração entre os 3 últimos números
- j) Calcular a multiplicação entre os resultados de **h** e **i**
- k) Exibir: nome do aluno, 6 números lidos, fórmula utilizada para calcular **h**, **i**, **j** e resultado de **j**

108. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:

- a) Receber o 1º número inteiro favorito
- b) Receber o 2º número inteiro favorito
- c) Receber o 3º número inteiro favorito
- d) Receber o 4º número inteiro favorito
- e) Receber o 5º número inteiro favorito
- f) Receber o 6º número inteiro favorito
- g) Receber o 7º número inteiro favorito
- h) Exibir os 7 números favoritos

109. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:

- a) Receber o valor da altura
- b) Receber o valor do comprimento
- c) Calcular a área retangular
- d) Exibir: altura, comprimento e a área

110. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:

- a) Receber o valor da base
- b) Receber o valor da altura
- c) Calcular a área triangular
- d) Exibir: base, altura e a área

111. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:

- a) Receber o valor do capital
- b) Receber o valor da taxa em porcentagem
- c) Receber o valor do tempo em meses
- d) Calcular o montante a base de juros simples
- e) Exibir o montante

112. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:

- a) Receber o valor de horas como um inteiro
- b) Calcular o valor da conversão para milissegundos
- c) Exibir o valor de horas e o valor convertido para milissegundos

113. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:
- Receber o valor de horas como um inteiro
  - Receber o valor de minutos como um inteiro
  - Receber o valor de segundos como um inteiro
  - Calcular o valor da conversão para milissegundos
  - Exibir: horas, minutos, segundos e o resultado em milissegundos
114. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:
- Receber o nome do aluno
  - Receber o valor do seno de  $x$
  - Receber o valor do cosseno de  $x$
  - Calcular o valor da tangente
  - Exibir o passo-a-passo da conta com o valor da tangente
115. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:
- Receber o nickname do aluno
  - Receber o valor do raio
  - Calcular a área da circunferência utilizando a biblioteca Matemática da linguagem para auxiliar no valor de  $\pi$  e no cálculo exponencial
  - Exibir: o nickname do aluno, o passo-a-passo da conta e o valor da área
116. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:
- Receber o nickname do aluno
  - Receber o valor do raio
  - Calcular a área e o comprimento da circunferência utilizando a biblioteca Matemática da linguagem para auxiliar no valor de  $\pi$  e no cálculo exponencial
  - Exibir: o nickname do aluno, os passo-a-passos das contas e os valores da área e do comprimento
117. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:
- Receber o nome do produto a ser cotado
  - Receber o preço do produto no supermercado 1
  - Receber o preço do produto no supermercado 2
  - Receber o preço do produto no supermercado 3
  - Receber o preço do produto no supermercado 4
  - Receber o preço do produto no supermercado 5
  - Receber o preço do produto no supermercado 6
  - Receber o preço do produto no supermercado 7
  - Calcular a média de preços
  - Exibir a média de preços com o nome do produto

118. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:

- a) Receber o nome do aluno
- b) Receber a nota do 1º ou 3º bimestre de Português
- c) Receber a nota do 1º ou 3º bimestre de Matemática
- d) Receber a nota do 1º ou 3º bimestre de História
- e) Receber a nota do 1º ou 3º bimestre de Educação física
- f) Calcular a nota mínima do 2º ou 4º bimestre de Português
- g) Calcular a nota mínima do 2º ou 4º bimestre de Matemática
- h) Calcular a nota mínima do 2º ou 4º bimestre de História
- i) Calcular a nota mínima do 2º ou 4º bimestre de Educação Física
- j) Calcular a média do semestre 1 ou 2
- k) Exibir um quadro comparativo que contenha: nome do aluno, notas do 1º ou 3º bimestre, notas do 2º ou 4º bimestre e a média do 1º ou 2º semestre

119. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:

- a) Receber a quantia em Reais
- b) Calcular o valor da cotação com 5% de desconto
- c) Calcular a quantidade máxima de Euros que pode ser comprado
- d) Exibir: valor da cotação no dia, valor da cotação com desconto e a quantidade máxima de Euros que podem ser comprados pelo cliente

120. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:

- a) Receber o valor default da cotação do Dólar no dia
- b) Receber o nome do 1º amigo
- c) Receber o nome do 2º amigo
- d) Receber o nome do 3º amigo
- e) Receber o montante em Reais dos 3 amigos
- f) Calcular o valor máximo de Dólares que podem ser comprados
- g) Exibir: os nomes dos amigos, o valor da cotação do Dólar com desconto e o valor máximo de Dólares que os amigos podem comprar

121. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:

- a) Receber o nome do colaborador
- b) Receber a matrícula do colaborador
- c) Receber o valor da hora contratada
- d) Calcular o valor do salário bruto baseado na quantidade de horas mensais trabalhadas
- e) Calcular o valor do salário líquido baseado no desconto do INSS sobre o salário bruto
- f) Exibir um quadro explicativo com: nome e matrícula do colaborador, valor da hora contratada, o passo-a-passo do cálculo do salário bruto e líquido, e os valores do salário bruto e líquido

122. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:

- a) Receber o nome do responsável pelo controle de qualidade das carnes
- b) Receber o código do palete atual
- c) Receber o valor da temperatura em Fahrenheit medida no palete
- d) Calcular a conversão de Fahrenheit para Celsius
- e) Exibir: nome do responsável, o código do palete e a temperatura em Celsius

123. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:

- a) Receber o nome do participante da campanha
- b) Receber a idade do participante da campanha
- c) Descobrir a quantidade de caracteres no nome do participante
- d) Calcular a soma entre a quantidade de caracteres no nome com a idade
- e) Exibir a pontuação final com o nome do participante, a pontuação final e a hashtag da campanha

124. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:

- a) Receber o nome do 1º brinquedo favorito
- b) Receber o nome do 2º brinquedo favorito
- c) Receber o nome do 3º brinquedo favorito
- d) Inverter os valores entre as variáveis. Ex.: a varA recebe a varB; a varB recebe a varC e a varC recebe a varA
- e) Exibir o nome do prêmio concorrido (que está na varA) e dos prêmios descartados (que estão na varB e varC)

125. Faça um programa de acordo com os seguintes passos:

- a) Receber o nome do 1º brinquedo favorito
- b) Receber o preço do 1º brinquedo
- c) Receber o nome do 2º brinquedo favorito
- d) Receber o preço do 2º brinquedo
- e) Receber o nome do 3º brinquedo favorito
- f) Receber o preço do 3º brinquedo
- g) Inverter os valores entre as variáveis do nome do brinquedo. Ex.: a varA recebe a varB; a varB recebe a varC e a varC recebe a varA
- h) Inverter os valores entre as variáveis do preço do brinquedo. Ex.: a varC recebe a varB; a varB recebe a varA e a varA recebe a varC
- i) Exibir o nome e preço do prêmio concorrido (que estão na varA do nome e preço) e os nomes e preços dos prêmios descartados (que estão na varB e varC do nome e preço)