

Atividade de Revisão - Estrutura de Dados

Estrutura de decisão (condicional):

- Faça um programa que receba três números e mostre o maior.
- Faça um programa que receba um número e informe se ele é positivo, negativo ou zero.
- Escreva um programa que leia o salário de uma pessoa e calcule o imposto de renda baseado na tabela abaixo:
 - Até R\$ 2.000: isento
 - De R\$ 2.001 a R\$ 4.000: 10% de imposto
 - Acima de R\$ 4.000: 20% de imposto
 - O programa deve exibir o valor do imposto a ser pago.

Comandos de iteração (repetição) :

- Escreva um programa que receba um número inteiro positivo e calcule o seu fatorial.
- Desenvolva um programa que solicite ao usuário quantos números ele deseja inserir e, em seguida, calcule e exiba a média desses números.
- Desenvolva um programa que exiba todos os números pares de 0 a 1000.

Vetores e matrizes:

- Preencha dois vetores de 5 posições cada, e faça a troca de valores entre os vetores, de modo que o primeiro vetor receba os valores do segundo vetor e o segundo vetor, receba os valores do primeiro vetor. Mostre os vetores antes e após a troca.

Modularização (funções) e Structs:

- Faça uma função que receba um único valor representando segundos. Essa função deverá convertê-lo para horas, minutos e segundos. Os segundos devem ser passados como parâmetro.
- Faça um programa que controle o estoque de uma loja de brinquedos. Atualmente, no estoque há 2 itens, cada um contendo código (número), descrição, preço de compra, preço de venda, quantidade em estoque e estoque mínimo. O programa deverá:
 - Criar uma rotina para cadastrar os produtos.
 - Criar uma rotina para mostrar o valor do lucro obtido com a venda de determinado produto e o percentual que esse valor representa.
 - Criar uma rotina que mostre os produtos com quantidade em estoque abaixo do estoque mínimo permitido.

Ponteiros:

- Crie um programa que solicite ao usuário dois números inteiros. Use ponteiros para armazenar esses números e, em seguida, crie uma função que retorne a soma desses números usando ponteiros.
- Escreva uma função troca que recebe dois ponteiros inteiros e troca os valores apontados por eles. O programa deve solicitar ao usuário dois números, chamar a função troca e exibir os valores após a troca.