

LISTA DE EXERCÍCIOS COM STRUCT

1. Defina uma estrutura que irá representar UMA banda de música. Essa estrutura deve ter o nome da banda, que tipo de música ela toca, o número de integrantes e o valor do show que a banda cobra. Preencher os dados e exibi-los na tela.
2. Foi realizada uma pesquisa entre 500 habitantes de certa região. De cada habitante foram coletados os dados: idade, sexo, salário e número de filhos. Crie a estrutura de dados adequada para armazenar e exibir estas informações.
3. Fazer um programa com uma estrutura “livro”, que contém os elementos título, ano de edição, número de páginas e preço. Criar uma variável desta estrutura que é um vetor de 5 elementos. Ler os valores para a estrutura e imprimir a média do número de páginas dos livros.
4. Crie um programa que permita armazenar o nome, a altura e da data de nascimento de 10 pessoas. Cada pessoa deve ser representada por uma struct dentro de um vetor. O campo data de nascimento também deve ser uma struct.
5. Crie uma estrutura representando os alunos do curso de Introdução a Programação de Computadores. A estrutura deve conter a matrícula do aluno, nome, nota da primeira prova e nota da segunda prova.
 - a) Permita ao usuário entrar com os dados de 5 alunos.
 - b) Encontre o aluno com maior nota da primeira prova.
 - c) Encontre o aluno com maior media geral.
 - d) Encontre o aluno com menor media geral.
 - e) Para cada aluno diga se ele foi aprovado ou reprovado, considerando o valor 6,0 para aprovação.
6. Fazer um programa para simular uma agenda de telefones. Para cada pessoa deverá constar os seguintes dados:
 - Código
 - Nome
 - E-mail

- Endereço (contendo campos para Rua, numero, complemento, bairro, cep, cidade, estado, país).
- Telefone (contendo campo para DDD e numero)
- Data de aniversario (contendo campo para dia, mês, ano).
- Observações: Uma linha (string) para alguma observação especial.
 - a) Definir a estrutura acima.
 - b) Declarar a variável agenda (vetor) com capacidade de agendar até 100 cadastros.
 - c) Possibilitar a visualização dos dados.

7. Criar dois vetores de cinco posições, sendo que cada vetor corresponde a um jogador. O vetor é especificado pela struct Lutador, com os seguintes campos:

- Nome do lutador
- Poder do jogador (valor inteiro gerado pela função rand)

O nome do lutador deverá ser preenchido pelo usuário e o poder da arma deverá ser gerado pela função rand (não mostrar o valor gerado ao preencher).

O jogo consiste em comparar cada posição de um vetor com a mesma posição do outro vetor e mostrar o nome, poder e qual dos dois venceu a batalha (maior poder).