

1. Elabore um programa para uma papelaria que leia o nome e o valor de um produto. Em seguida, faça uma lista de 1 a 10 unidades do produto, sendo que o desconto de uma unidade desse produto seja de 5% e de 2 seja 10% de 3 = 15% etc... Até alcançar os 50% de desconto

para entender melhor, um exemplo:

Produto.: lápis

Preço R\$.: 2,00

Promoção: lápis

1 x R\$ 1,90 = R\$ 1,90
2 x R\$ 1,80 = R\$ 3,60
3 x R\$ 1,70 = R\$ 5,10
4 x R\$ 1,60 = R\$ 6,40
5 x R\$ 1,50 = R\$ 7,50
6 x R\$ 1,40 = R\$ 8,40
7 x R\$ 1,30 = R\$ 9,10
8 x R\$ 1,20 = R\$ 9,60
9 x R\$ 1,10 = R\$ 9,90
10 x R\$ 1,00 = R\$ 10,00

2. Isso lembrará uma brincadeira de colégio...Uma pessoa escolhe um número e pede para outro adivinhar, faça um programa que tenha a mesma ideia, você informará um número e quando alguém for tentar adivinhá-lo o programa deverá informar se acertou o número ou se errou, se errou o programa deverá apresentar uma das seguintes frases: O número a ser encontrado é menor do que você digitou ou O número a ser encontrado é maior do que você digitou.
3. Desenvolver um algoritmo que peça nome, altura, idade, peso dos jogadores de basquete, enquanto o nome do jogador for diferente da palavra SAIR o programa deverá pedir essas informações, após cadastrados deverá aparecer as seguintes informações:

Quantidade de jogadores cadastrados;
Altura do maior Jogador;
Jogador mais velho;
Jogador mais pesado;
Média das alturas jogadores.
4. Desenvolver um algoritmo que peça três números e informe a posição do menor número digitado (usar vetor).
5. Faça um algoritmo que leia 20 valores e os escreva na ordem contrária à que foram digitados.
6. Desenvolver um vetor que contenha 10 números (não será pedido ao usuário), ao colocar um determinado número deverá ser buscado no vetor por aquele número, caso não haja será necessário exibir uma mensagem dizendo que não existe aquele determinado número digitado.

7. Leia uma matriz 4 x 4, conte e escreva quantos valores maiores que 10 ela possui.
8. Faça um programa que leia uma matriz de 5x4 inteiros contendo as seguintes informações do tipo inteiro:
- a. Primeira coluna: número da matrícula
 - b. Segunda coluna: media das provas
 - c. Terceira coluna: média dos trabalhos
 - d. Quarta coluna: nota final

Elabore um programa que:

- a. Leia as 3 primeiras informações de cada aluno
- b. Calcule a nota final = (media das provas * 0,6 + media dos trabalhos * 0,4)
- c. Imprima a matrícula que obteve a maior nota final
- d. Imprima a média das notas finais