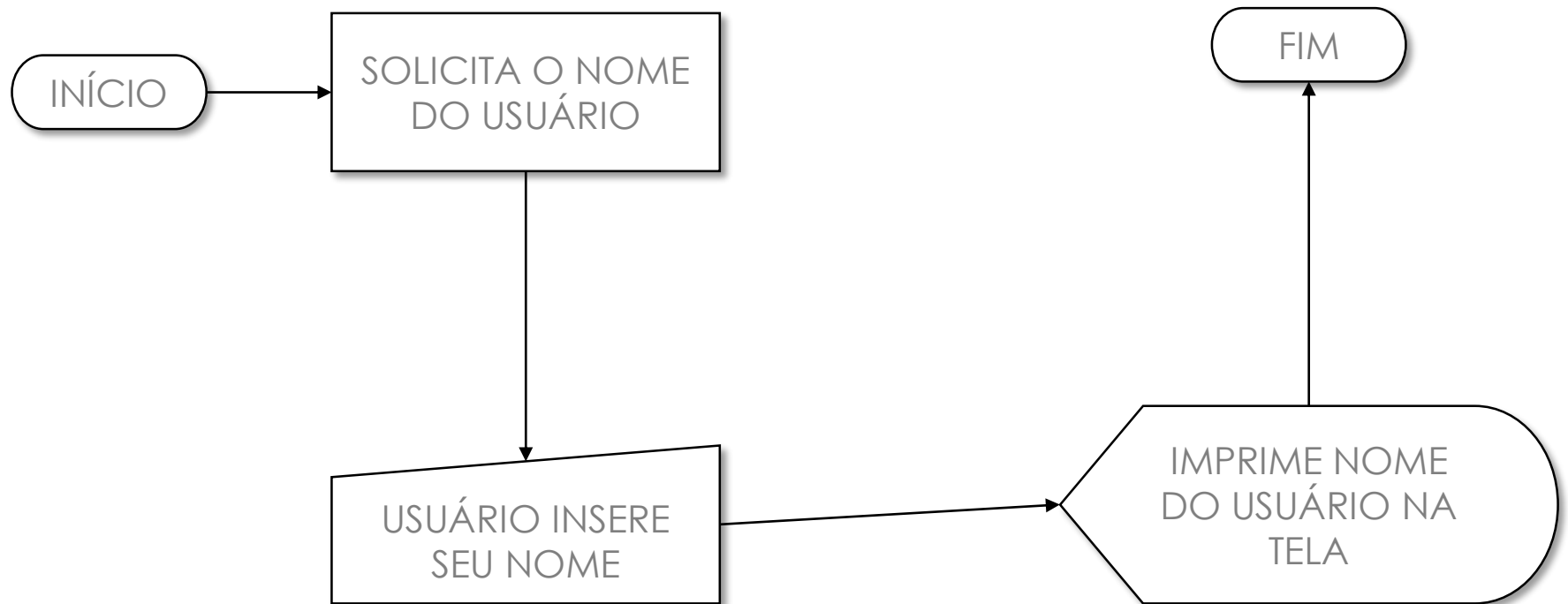


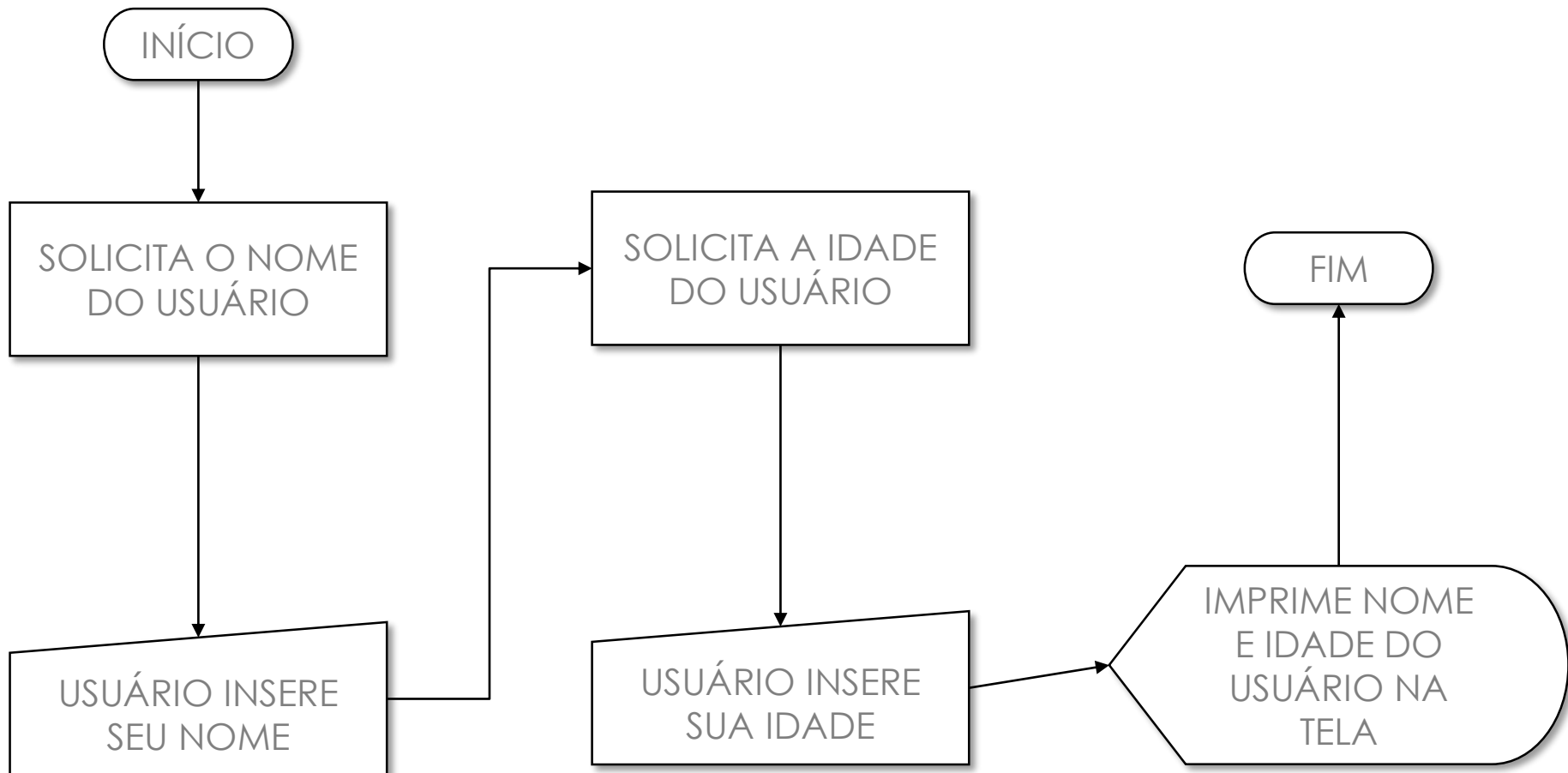
# Exercício 1

- Programe o código para o fluxograma abaixo:



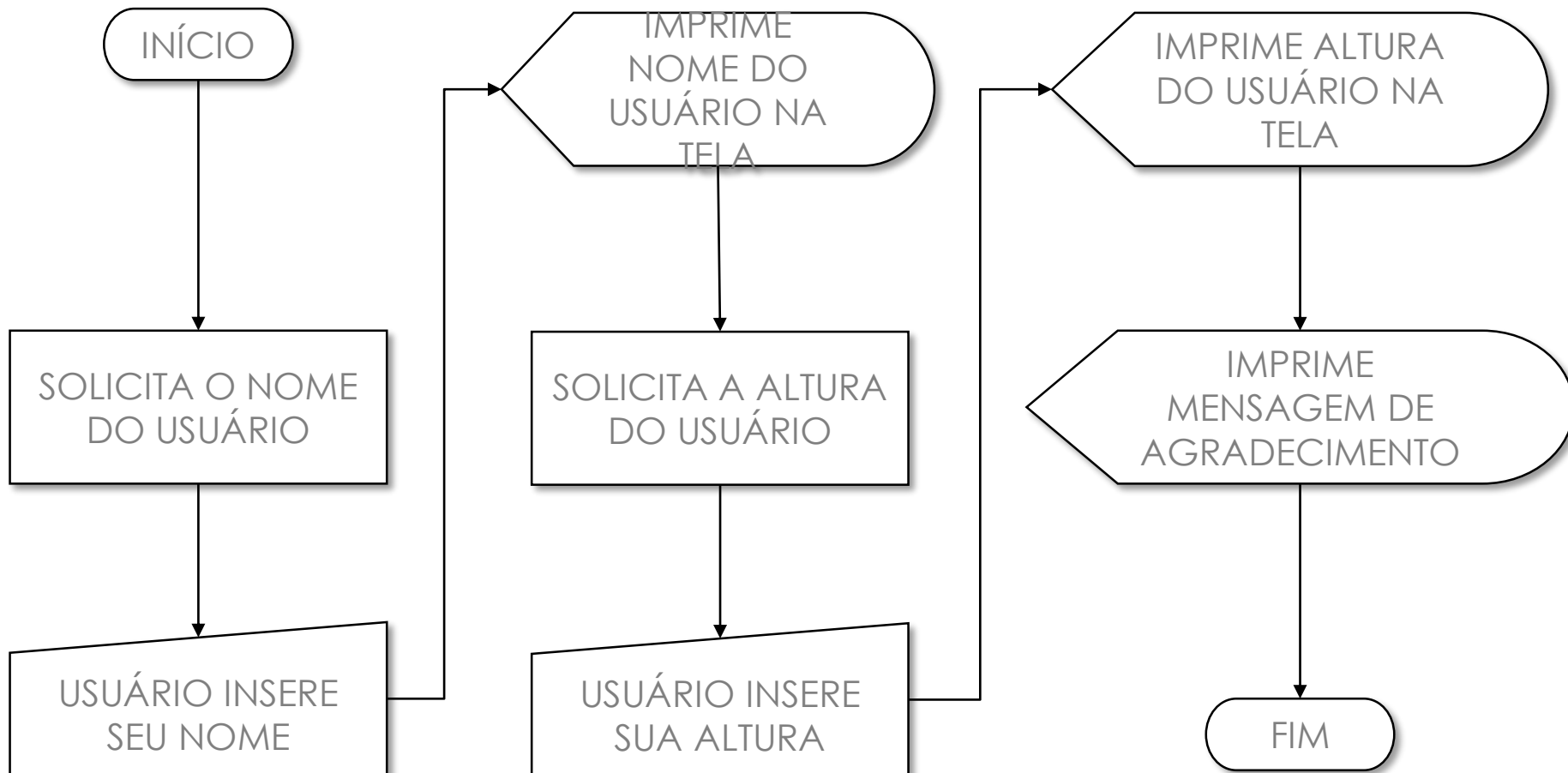
# Exercício 2

- Programe o código para o fluxograma abaixo:



# Exercício 3

- Programe o código para o fluxograma abaixo:



# Exercício 4

- Crie um programa que solicita informações completas do endereço do usuário (como nome da rua, cep, bairro etc.). Depois disto, seu programa deve imprimir na tela as informações do endereço do usuário de forma clara e organizada.

# Exercício 5

- Crie um programa que pede 5 números inteiros pelo teclado e imprime as seguintes informações:
  - a soma de todos os números
  - o produto de todos os números

# Exercício 6

- Crie um programa que pede 5 números inteiros pelo teclado e armazena-os, respectivamente, nas variáveis a, b, c, d e e. Em seguida, faça o que se pede:
  - sabendo que b e c são respectivamente a base e a altura de um triângulo, imprima a área deste triângulo
  - sabendo que a, b, c e d formam um retângulo, imprima o perímetro deste retângulo
  - sabendo que e é o valor do raio de um determinado círculo, imprima a área deste círculo

# Exercício 7

- Uma determinada disciplina possui apenas 3 avaliações: o trabalho (que vale 10% da nota), a prova (que vale 60% da nota) e o teste (que vale 30% da nota). Crie um programa que pede para o usuário digitar as notas que ele tirou nestas avaliações e imprime na tela a nota final do aluno.

# Exercício 8

- Uma disciplina possui Grau A e Grau B. A nota do Grau A vale 33% da nota final, enquanto a nota do Grau B vale 67% da nota final. O Grau A possui as seguintes avaliações:

- Atividade prática: 45% da nota do Grau A
- Atividade teórica: 55% da nota do Grau A

Já o Grau B possui as seguintes avaliações:

- Prova em laboratório: 60% da nota do Grau B
- Teste teórico: 20% da nota do Grau B
- Trabalho extraclasse: 20% da nota do Grau B

Crie um programa que solicite as notas de todas as avaliações e imprime na tela a nota final obtida na disciplina.