{

Um programa para gerenciar os saques de um caixa eletrônico

deve possuir algum mecanismo para decidir o número de notas

de cada valor que deve ser disponibilizado para o cliente

que realizou o saque. Um possível critério seria o da

"distribuição ótima" no sentido de que as notas de menor

valor fossem distribuídas em número mínimo possível. Por exemplo,

se a quantia solicitada fosse R$ 87,00, o programa deveria indicar

uma nota de R$ 50,00, três notas de R$ 10,00, uma nota de R$ 5,00

e duas notas de R$ 1,00. Escreva um programa que leia o valor da

quantia solicitada e imprima na tela a distribuição das notas de

acordo com o critério acima.

Obs1.: Considere apenas a existência das notas de

R$ 50, 10, 5 e 1 real no caixa eletrônico. O valor solicitado

na máquina deve ser no máximo R$ 1.000,00 (sem centavos).

Se for digitado um valor fora deste limite, emita mensagem

de erro e encerre o processamento.

Obs2.: Para o exemplo de R$ 87,00, a impressão deve

mostrar na tela:

Nota50 = 1

Nota10 = 3

Nota5 = 1

Nota1 = 2

Obs3: Apresentar apenas as notas necessárias, ou seja,

caso não haja nenhuma nota de R$5, por exemplo, não

deve ser impressa na tela a linha referente a esta nota.

}

{

program primeiro;

var valor : integer;

notas50,notas10,notas5,notas1 : integer;

begin

write('Digite valor: ');

readln(valor);

if (valor > 1000) then

begin

writeln('Erro: Valor fora do Limite !');

end

else

begin

notas50 := valor div 50;

notas10 := (valor mod 50) div 10;

notas5 := ((valor mod 50) mod 10) div 5;

notas1 := (((valor mod 50) mod 10) mod 5) div 1;

if (notas50 <> 0) then

begin

writeln('notas 50 = ',notas50);

end;

if (notas10 <> 0) then

begin

writeln('notas 10 = ',notas10);

end;

if (notas5 <> 0) then

begin

writeln('notas 5 = ',notas5);

end;

if (notas1 <> 0) then

begin

writeln('notas 1 = ',notas1);

end;

end;

end.

}

{

Faça um programa para:

a) Ler do teclado 4 variáveis inteiras GolN1, GolN2, GolS1, GolS2.

Estas variáveis representam os gols de 2 partidas de futebol entre

o Náutico e o Sport. GolN1 e GolS1 são os gols do Náutico e Sport

(respectivamente) na primeira partida. GolN2 e GolS2 são os gols

do Náutico e Sport (respectivamente) na segunda partida.

b) Calcular o número de pontos obtidos por cada time nas 2 partidas

utilizando a tabela abaixo:

Vitoria = 3 pontos; Derrota = 0 ponto; Empate = 1 ponto.

c) Se um dos times fez mais pontos que outro após as 2 partidas,

imprimir o nome do vencedor e o número de pontos do vencedor e

finalizar o programa.

d) Se houver empate em número de pontos após as 2 partidas, haverá

uma 3a partida final. Leia o placar da partida final e imprima o

nome do time vencedor da partida final. Considerando que haverá

prorrogação e pênaltis, este jogo nunca termina empatado.

}

{

program segundo;

var GolN1, GolN2, GolS1, GolS2, finalN, finalS : integer;

pontosN, pontosS: integer;

begin

write('Entre o placar de Nautico x Sport (jogo 1): ');

readln(GolN1, GolS1);

write('Entre o placar de Nautico x Sport (jogo 2): ');

readln(GolN2, GolS2);

pontosN := 0;

pontosS := 0;

if (GolN1 > GolS1) then

begin

pontosN := pontosN + 3;

end

else

begin

if (GolN1 < GolS1) then

begin

pontosS := pontosS + 3;

end

else

begin

pontosN := pontosN + 1;

pontosS := pontosS + 1;

end;

end;

if (GolN2 > GolS2) then

begin

pontosN := pontosN + 3;

end

else

begin

if (GolN2 < GolS2) then

begin

pontosS := pontosS + 3;

end

else

begin

pontosN := pontosN + 1;

pontosS := pontosS + 1;

end;

end;

if (pontosN > pontosS) then

begin

writeln('Nautico: ',pontosN,' pontos');

end;

if (pontosS > pontosN) then

begin

writeln('Sport: ',pontosN,' pontos');

end;

if (pontosS = pontosN) then

begin

write('Entre o placar da final Nautico x Sport: ');

readln(finalN, finalS);

if (finalN > finalS) then

begin

writeln('Nautico');

end

else

begin

writeln('Sport');

end;

end;

end.

}