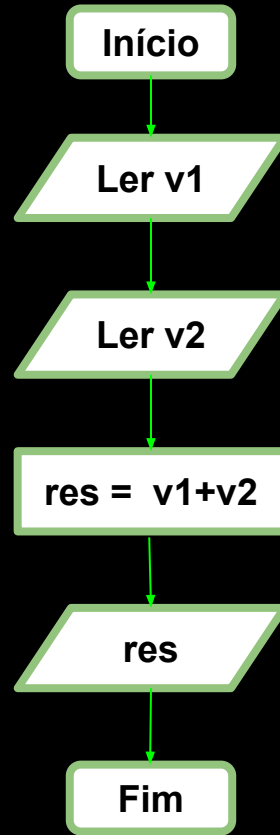
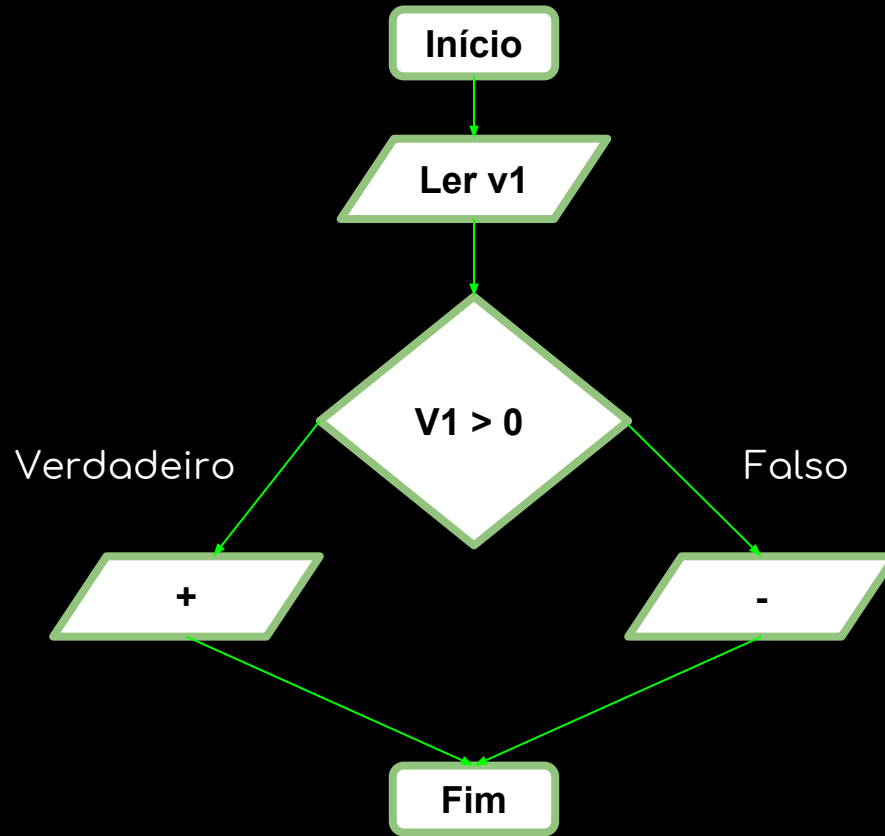


# Programação I

Estruturas condicionais



Um fluxo de execução.



# Exercício 1 - Maioridade

Elabore um programa que a partir da idade de um usuário informe se ele é maior ou menor de idade. Considere para isso a legislação brasileira.

## Exercício 2 - Maior valor

Elabore um programa que identifica qual dentre dois valores inteiros digitados é o maior. Os valores informados podem ser iguais.

## Exercício 3 - Maior valor (2)

Elabore um programa que identifica qual dentre três valores inteiros digitados é o maior. Os valores informados podem ser iguais.

## Exercício 4 - Aluno aprovado

Elabore um programa que solicite o nome e a nota final (0.0 até 10.0) de um estudante de Programação 1. O programa deve informar se o estudante foi aprovado ou não na disciplina, considerando que para ser aprovado o estudante precisa obter pelo menos conceito 7.0.

## Exercício 5 - Aluno aprovado (2)

A partir do exercício anterior, solicite também o percentual de presença do estudante na disciplina (0.0 até 100.0). O programa deve considerar que o estudante foi aprovado somente se obtiver pelo menos nota 7.0 e presença de pelo menos 75%.



# Exercício 6

Implemente um programa para uma casa de câmbio. Neste programa o funcionário deve informar qual é a moeda desejada e o valor em Reais que se deseja comprar (considere a tabela abaixo). Após, o programa deve informar o valor convertido. Em caso de moeda inválida, o programa deve alertar o usuário.

| Letra | Moeda | Valor p/ conversão |
|-------|-------|--------------------|
| e     | Euro  | 0.31               |
| d     | Dólar | 0.42               |
| l     | Libra | 0.26               |