

Lista de Exercícios de Estruturas Condicionais em C

1. Receba uma nota de 0 a 100 e converta-a em conceito:
 - 90-100 → A
 - 80-89 → B
 - 70-79 → C
 - 60-69 → D
 - 0-59 → F
2. Solicite a velocidade do carro e informe se o motorista será multado:
 - Até 60 km/h → "Velocidade dentro do limite."
 - Entre 61 e 80 km/h → "Cuidado! Você está acima do limite."
 - Acima de 80 km/h → "Multa aplicada!"
3. Receba três números e os exiba em ordem crescente.
4. Receba um caractere e informe se ele é uma vogal, uma **consoante**, um **dígito numérico** ou um **símbolo especial**.
 - **DICAS:**
 1. A função **isalpha()** da linguagem C verifica se um caractere é uma letra.
 2. A função **isdigit()** da linguagem C verifica se um caractere é um dígito numérico.
 3. Ambas as funções estão presentes na biblioteca **ctype.h**
5. Peça o consumo mensal de água em m³ e calcule o valor da conta:
 - Até 10m³ → R\$10,00
 - 11 a 30m³ → R\$1,50 por m³
 - Acima de 30m³ → R\$2,50 por m³

6. Peça um nome de usuário e uma senha. Se o login for "admin" e a senha "1234", exiba "Acesso permitido". Caso contrário, exiba "Acesso negado".
7. Receba três notas e seus respectivos pesos, calcule a média ponderada e exiba a classificação:
 - Média ≥ 7 \rightarrow "Aprovado"
 - Média entre 5 e 6.9 \rightarrow "Recuperação"
 - Média < 5 \rightarrow "Reprovado"
8. Receba um número de 3 dígitos e verifique se ele é um palíndromo (exemplo: 121, 232).
9. Receba um número inteiro e informe se ele é primo ou não (usando apenas estruturas condicionais, sem laços).
10. Peça ao usuário a hora de início e de término de um jogo e calcule a duração. Se o jogo terminar no dia seguinte, ajuste o cálculo.
11. Defina um número fixo no código (exemplo: 42) e peça ao usuário para tentar adivinhar. Informe se o número inserido é maior, menor ou igual ao número secreto.