

Lista de Exercícios 1

POO I

1. Escreva um programa para ler um numero e escrever na tela o seu sucessor.
2. Crie um programa que leia duas notas de um aluno e apresente a média.
3. Uma imobiliária vende terrenos retangulares. Faça um programa para ler as dimensões de um terreno e depois exibir a área e comprimento.
4. Faça um programa para calcular quantas ferraduras são necessárias para equipar todos os cavalos comprados para um haras. Tenha como entrada de dados a quantidade de cavalos do Haras.
5. Uma padaria vende pães pelo valor de R\$0,20. Crie um programa que calcule qual valor arrecadado por dia na padaria, suponha que a quantidade de pães vendidos é variável.
6. Crie um programa que permita a entrada do salário de um empregado e porcentagem de reajuste. Imprima na tela o salário reajustado do funcionário.
7. Escreva um programa para ler o número total de eleitores de um município, o número de votos brancos, nulos e válidos. Calcular e escrever o percentual que cada um representa em relação ao total de eleitores.
- 8.
9. Construa um programa que leia dois valores numéricos inteiros e efetue a adição; caso o resultado seja maior que 10, apresentá-lo.
10. Criar um programa que leia o um número inteiro entre 1 e 7 e escreva o dia da semana correspondente. Caso o usuário digite um número fora desse intervalo, deverá aparecer uma mensagem informando que não existe dia da semana com esse número.
11. Criar um programa que leia um número inteiro entre 1 e 12 e escrever o mês correspondente.
12. Escreva um programa que leia um número e o imprima caso ele seja maior que 20.
13. Construa um algoritmo que leia três números, verifique e escreva qual o maior entre eles.
14. Escreva um programa que leia um número inteiro. Se o número lido for positivo, escreva uma mensagem indicando se ele é par ou ímpar. Se o número for negativo, escreva a seguinte mensagem "Este número não é positivo".
15. Construa um programa que leia um número, verifique se o mesmo é par ou ímpar.
16. Escreva um programa que leia a idade e o nome de um aluno, o programa deve escrever se o aluno é ou não maior de idade.
17. Construa um algoritmo que leia três números, calcule e escreva quantos destes números são maiores que 10.
18. Construa um algoritmo que leia dois números, calcule e escreva a diferença do maior pelo menor.
19. Escreva um programa que receba um número e imprima uma das mensagens: "é múltiplo de 3" ou "não é múltiplo de 3".
20. Escreva um programa que leia um número e informe se ele é ou não divisível por 5.

21. Construir programa que leia dois números e efetue a adição. Caso o valor somado seja maior que 20, este deverá ser apresentado somando-se a ele mais 8; caso o valor somado seja menor ou igual a 20, este deverá ser apresentado subtraindo-se 5.