FICHA 2
ESTRUTURA DE DECISÃO
EXERCICIOS ADICIONAIS

MODALIDADE:	Aprendizagem +	Escolha um item.	
CURSO:	Tecnologias de Programação de Sistemas de Informação		
UC:	Desenvolver programas complexos em linguagem de programação estruturada	CÓDIGO UC:	UC00607
FORMADOR/A:	Bruno Silva	DATA:	

OBJETIVOS

- Utilização das estruturas de decisão com a linguagem C#

Exercício 1 – Elabore um programa com uma **estrutura de decisão dupla** para pedir ao utilizador um valor decimal do teclado. Se o número é superior ou igual que 37, deve mostrar a mensagem "Temperatura corporal elevada", senão, "Temperatura corporal normal".

Exercício 2 – Elabore um programa com uma **estrutura de decisão dupla** para pedir ao utilizador um número inteiro do teclado. Se o número for divisível por 4, deve mostrar a mensagem "É divisível por 4", senão, mostre a mensagem "Não é divisível por 4". **Dica**: Para este cálculo, deve usar o resto da divisão %;

Exercício 3 – Construa um programa para receber uma nota do teclado e com uma estrutura de decisão dupla encadeada deve verificar se a nota está nos seguintes intervalos:

Se a nota estiver **superior ou igual** a 0 **e menor** que 9.5:

Mostrar a mensagem "Nota negativa";

Se a nota estiver **superior ou igual** a 10 **e menor ou igual** que 20:

Mostrar a mensagem "Nota Positiva";

Todos os valores **abaixo** de 0 **ou superiores** a 20:

Mostrar a mensagem "Nota invalida"

Exercício 4 – Construa um programa que permita converter um número (de 1 a 3) para um prémio com uma ***estrutura de decisão seletiva***, em que:

- ***1*** → Viagem;
- ***2*** → Televisão;
- ***3*** → Caixa de café;
- ***Todos os outros casos***, deve escrever a mensagem "Sem prémio";