

Parte I

1. Faça um programa que receba dois números e calcule o triplo da soma deles.
2. Faça um programa que receba dois números e calcule o quadrado do produto deles.
3. Faça um programa que receba dois números e calcule a metade da subtração do primeiro pelo segundo.
4. Faça um programa que receba dois números e calcule o dobro do primeiro somado ao triplo do segundo.
5. Faça um programa que receba dois números e calcule o quociente entre o segundo e o primeiro.

Parte II

6. Faça um programa que receba dois números, calcule a metade do produto deles e verifique se é maior que 8.
7. Faça um programa que receba dois números, calcule a média deles e verifique se é igual a 12.
8. Faça um programa que receba dois números, calcule o acréscimo de 20% à soma deles e verifique se o resultado é menor que 25.
9. Faça um programa que receba um número, calcule o desconto de 34% sobre ele. Verifique se o resultado é maior que 35.
10. Faça um programa que receba dois números, calcule 45% do produto deles e verifique se o resultado é menor igual a 81.

Parte III

11. Faça um programa que receba dois números. Se o 1º for igual a 20 calcule o quadrado do 2º senão calcule o triplo do 2º.
12. Faça um programa que receba dois números. Se o 2º for maior que 30 calcule a metade do 1º, se o 2º for igual a 30 calcule o triplo do 1º e se o 2º for menor que 30 calcule o cubo do 1º.
13. Faça um programa que receba dois números. Se o primeiro for menor que 7 calcule o quadrado do 2º senão calcule o cubo do 2º.
14. Faça um programa que receba dois números. Se o 2º for negativo calcule o 1º menos 5, se for nulo calcule o 1º menos 4 e se for positivo calcule o 1º menos 3.
15. Faça um programa que receba três números. Se o 2º for maior que 8 calcule a média do 1º e 3º senão calcule o cubo do produto do 1º e 3º.

Parte IV

16. Faça um programa que receba dois números. Se o check1 estiver marcado calcule o quadrado da soma deles senão calcule a metade do produto deles.
17. Faça um programa que receba dois números. Ao escolher um dos quatro Option's o programa calculará a soma, o produto, o quociente e a subtração.
18. Faça um programa que receba dois números, calcule a soma do 1º com o 2º se o check1 estiver marcado senão calcule o triplo do primeiro somado ao segundo.
19. Faça um programa que receba dois números. Se o check1 estiver marcado calcule o triplo do primeiro senão calcule o quadrado do 1º. Se o Option1 estiver marcado calcule o resultado multiplicado pelo 2º. Se o Option2 estiver marcado calcule o produto do resultado pelo 2º, se o Option3 estiver marcado calcule a subtração do 2º pelo resultado.
20. Faça um programa que receba três números. Se o Option1 estiver marcado calcule o produto do 1º e 2º; se o Option2 estiver marcado calcule o produto do 2º e 3º; se o Option3 estiver marcado calcule o produto do 1º e 3º e se o Option4 estiver marcado calcule o produto dos três.

Parte V

Faça um programa que

21. Receba dois números, calcule o triplo do produto e verifique se ele é pequeno (menor que 20), médio (20 a 40) ou grande (maior que 40).
22. Receba a massa e a aceleração e calcule a força. O programa deve dizer se utilizou muita força (maior que 50), razoável (entre 20 e 50) ou pouca força (menor que 20). $F = m \cdot a$
23. Receba o espaço inicial (I), a velocidade (V) e o tempo (T) calcule o espaço final (S) e verifique se o móvel está muito perto (menor que 20), perto (20 a 50), normal (50 a 80), distante (80 a 150) ou muito distante (maior que 150) $S = I + V \cdot T$
24. Receba o número de cilindros (C), o número de setores (S) e o número de cabeças (H); calcule o Tamanho do HD ($Tam = C \cdot H \cdot S \cdot 512$) - em bytes e em Mb (divida por 1024). O programa deve dizer se é um HD muito pequeno (menor que 6 Gb), pequeno (entre 6 e 20 Gb), normal (entre 20 e 40 Gb), grande (entre 40 e 100 Gb), muito grande (maior que 100 Gb)
25. Receba a temperatura em Fahrenheit e calcule a temperatura em graus Celsius. O programa deve dizer está frio (menor que 20), normal (entre 20 e 28) ou quente (maior que 28).

$$T_c = \frac{5 \cdot (T_f - 32)}{9}$$

Parte VI

26. Faça um programa que receba duas palavras e retire as duas últimas letras delas.
27. Faça um programa que receba uma palavra e verifique se ela termina com MAR.
28. Faça um programa que receba uma palavra e mostre quantas letras ela possui.
29. Faça um programa que receba uma palavra e possua três Option buttons: duas primeiras letras, 2ª letra e 4ª letra. Faça um programa que mostre as letras indicadas nos Option's.
30. Faça um programa que receba dois números e calcule o cubo da soma deles. O programa deve ter um checkbox para mostrar o resultado em negrito e verde (marcado) ou normal e vermelho.
31. Faça um programa que receba duas palavras e junte as iniciais delas. O programa deve ter um checkbox para mostrar essas iniciais sublinhada, azul e tamanho 10 (marcado) ou normal, azul claro e tamanho 12 (desmarcado).
32. Faça um programa que receba uma palavra e possua um Combobox com as seguintes opções: 1ª letra; 2ª letra; 3ª e 4ª letras; duas últimas letras e três primeiras letras. Dê o código para o programa funcionar.
33. Faça um programa que receba três números e possua três Option Buttons. Se o 1º Option for selecionado calcular o cubo do 1º, se o 2º Option for selecionado calcular o quadrado da metade do 2º e se o 3º Option for selecionado calcular 35% do 3º número.
34. Faça um programa que receba dois números e calcule o quociente entre o 2º e o 1º. O programa deve possuir um combobox para mostrar a resposta nos tamanhos 10, 12, 14 ou 18.
35. Faça um programa que receba dois números e possua dois Option Button e um checkbox. Se o option1 estiver marcado o programa deve calcular o quadrado do 1º menos o triplo do 2º; se o option2 estiver marcado o programa deve calcular o cubo do 2º menos o dobro do 1º. Se o check estiver marcado mostrar a resposta negrito e sublinhado; senão normal.

Questões I

36. Qual é o comando para criar as variáveis A e R do tipo inteiro ?
37. Qual é o comando de entrada do Text4 e Text5 ?
38. Qual é o comando de saída da 6ª resposta ?
39. Qual é o processamento para o acréscimo de 56% ?
40. Quais são as propriedades principais dos objetos de entrada e saída ?

Questões II

41. Qual é a diferença entre o CheckBox e o Option Button quanto à escolha de opções ?
42. Qual é a principal propriedade dos objetos de escolha ?
43. Qual é a diferença entre o CheckBox e o Option Button quanto ao tipo da propriedade Value ?
44. Dê exemplos de uso do Check e Option em um programa para Farmácia ?
45. Dê exemplos de uso do Check e Option em um programa para Escritório ?

Questões III

Dado as listas:

Combo1: João, Juliana, Joaquim, Jane

List1: dúzia, dezena, centena, milhar

Combo2: quadrado, cubo, triplo e metade

46. Dê o comando para mostrar na Label3 os nomes do Combo1 quando selecionados
47. Dê as linhas if's para selecionar os itens do List1 pelo número de ordem do item selecionando
48. Dê o processamento de um programa que recebe um número e faz as contas do Combo2 para esse número.
49. Diga o que quer dizer Combo5.ListIndex
50. Dê o número de ordem de todos os elementos do List1.