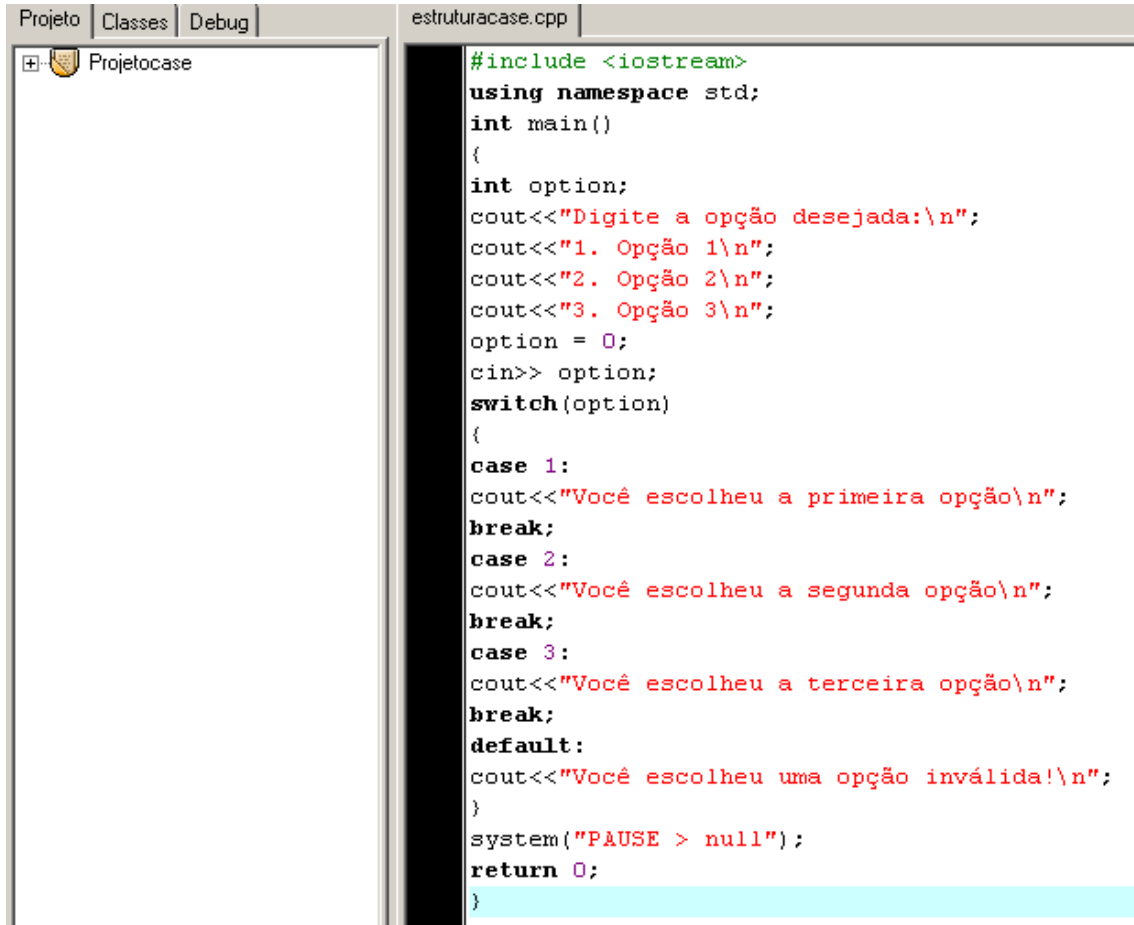


Exercícios envolvendo a estrutura Switch...case

Estrutura de Decisão (CASE)

Repita os mesmos procedimentos tomados em exercícios anteriores para começar este outro exemplo.

Salve com o nome de estruturacase.



The screenshot shows a C++ IDE with a project named 'Projetocase' and a file named 'estruturacase.cpp'. The code in the editor is as follows:

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main()
{
    int option;
    cout<<"Digite a opção desejada:\n";
    cout<<"1. Opção 1\n";
    cout<<"2. Opção 2\n";
    cout<<"3. Opção 3\n";
    option = 0;
    cin>> option;
    switch(option)
    {
        case 1:
            cout<<"Você escolheu a primeira opção\n";
            break;
        case 2:
            cout<<"Você escolheu a segunda opção\n";
            break;
        case 3:
            cout<<"Você escolheu a terceira opção\n";
            break;
        default:
            cout<<"Você escolheu uma opção inválida!\n";
    }
    system("PAUSE > null");
    return 0;
}
```

Quando houver um intervalo de opções para uma escolha, utilize:

```
switch (x) {
    case 1:
    case 2:
    case 3:
        cout << "x is 1, 2 or 3";
        break;
    default:
        cout << "x is not 1, 2 nor 3";
}
```

Uma outra forma de analisar um intervalo:

```
#include <iostream>
using namespace std;

int main(){
    int score;

    //Vraag de score
    cout << "Score:";
    cin >> score;

    //Switch
    switch(score){
        case 0:
            cout << "a";
            break;
        case 0 ... 9:
            cout << "b";
            break;
        case 11 ... 24:
            cout << "c";
            break;
        case 25 ... 49:
            cout << "d";
            break;
        case 50 ... 100:
            cout << "e";
            break;
        default:
            cout << "BAD VALUE";
            break;
    }
    cout << endl;
    return 0;
}
```

Exercícios

1. Leia o código de um determinado produto e mostre sua classificação. Utilize a seguinte tabela como referência:

| Código | Classificação |
|-----------------------|---------------------------------|
| 1 | Alimento não-perecível |
| 2,3 ou 4 | Alimento perecível |
| 5 ou 6 | Vestuário |
| 7 | Higiene Pessoal |
| 8 até 15 | Limpeza e Utensílios Domésticos |
| Qualquer outro código | Código inválido |

2. Faça um programa que receba duas notas, calcule e mostre a média aritmética e mensagem que está na tabela a seguir:

| Média Aritmética | Mensagem |
|------------------|-----------|
| 0,0 – 4,0 | Reprovado |
| 4,1 – 7,0 | Exame |
| 7,1 – 10,0 | Aprovado |

3. Faça um programa que receba dois números e execute as operações listadas a seguir de acordo com a escolha do usuário:

| Escolha do usuário | Operação |
|---------------------------|-------------------------------------|
| 1 | Média entre os números digitados |
| 2 | Diferença entre os números |
| 3 | Produtos entre os números digitados |
| 4 | Divisão do primeiro pelo segundo |

Se a opção digitada for inválida, mostrar uma mensagem de erro e terminar a execução do programa.

4. O cardápio de uma casa de lanches é dado pela tabela abaixo:

| Código | Produto | Preço Unitário (R\$) |
|---------------|-----------------|-----------------------------|
| 100 | Cachorro quente | R\$ 1,70 |
| 101 | Bauru Simples | R\$ 2,30 |
| 102 | Bauru com ovo | R\$ 2,60 |
| 103 | Hamburguer | R\$ 2,40 |
| 104 | Cheeseburger | R\$ 2,50 |
| 105 | Refrigerante | R\$ 1,00 |

Escreva um algoritmo que leia o código do item adquirido pelo consumidor e a quantidade, calculando e mostrando o valor a pagar. Não será necessário exibir o produto e o valor, somente o valor final.