

Lista: IF/ELSE

- 1) Para entrar na festa da escola, a pessoa precisa ter **pelo menos 14 anos**. Peça a idade do usuário e diga se ele pode ou não entrar. Se ela não puder entrar, diga quantos anos faltam.

Exemplos:

Entrada	Saída
13	Você não pode entrar na festa. Falta(m) 1 ano(s) para você.
10	Você não pode entrar na festa. Falta(m) 4 ano(s) para você.
14	Seja bem-vindo à festa.

- 2) Altere o exercício (1). Agora, para frequentar a balada teen, a pessoa precisa ter **entre 14 e 17 anos**.

- 3) O show da sua banda favorita vai ter uma lista VIP. Peça o nome do usuário e verifique se ele está na lista. Atualmente, os seguintes nomes estão na lista: Ana, Carlos, Bianca e Lucas. Se estiver, diga "Bem-vindo ao camarote!", senão diga "Você tem ingresso normal."

Exemplo:

Entrada	Saída
Bianca	Bem-vindo ao camarote.
Lucas	Bem-vindo ao camarote.
José	Você tem ingresso normal.

- 3) Um jogo online calcula o desempenho do jogador com base nos pontos:

- **Mais de 1000:** "Você é pró!"
- **Entre 500 e 1000:** "Bom trabalho!"
- **Abaixo de 500:** "Continue praticando."

Peça a pontuação e exiba a mensagem correta.

- 4) O jogo online só permite jogar se o usuário for maior de 12 anos ou estiver acompanhado de um responsável. Pergunte a idade e se está acompanhado (sim/não). Diga se pode jogar ou não.

- 5) Na loja "Compre bem", você só ganha desconto na compra do celular se for estudante ou estiver comprando à vista. Faça um algoritmo que verifique essas duas informações como "sim" ou "não" e diga se o desconto será aplicado.

- 6) Crie um mini-simulador de conversa. Com base no que o usuário digitar, o programa deve responder. Exemplo:

- Se disser "oi" ou "olá": responda "Oiê! Tudo bem?"

- Se disser "sumido" ou "saudade": responder "Também pensei em você!"
- Se disser qualquer outra coisa: "Desculpa, não entendi."

7) Faça um programa que avalie se a pessoa é gamer de verdade com base em respostas. Você deve coletar as seguintes respostas do usuário:

- Se joga todo dia (sim/não)
- Se tem mais de 3 jogos instalados (sim/não)
- Se já virou a noite jogando (sim/não)

Para cada resposta 'sim', a pessoa recebe um ponto. Ao final, responda ao usuário com base no número de pontos:

- 3 pontos: "Você é gamer raiz!"
- 2 pontos: "Quase um(a) gamer de verdade!"
- 1 ponto: "Você curte, mas ainda tem muito XP pra ganhar."