

Curso de Introdução à Linguagem C 2015/1

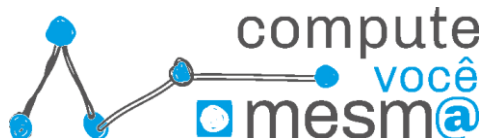
Aula 05 - Exercícios

Introdução a linguagem C

PET-CoCE(Computando Culturas em Equidade)

© Karina Baumgarten e Juliana Sandis Cavalcante

CC BY SA: O conteúdo deste material está licenciado sob a Creative Commons – Atribuição – Compartilha Igual 4.0 Internacional



Introdução a linguagem C

PET-CoCE(Computando Culturas em Equidade)

Exercício 1

Faça um algoritmo que imprima na tela os números de 1 a 10.

Introdução a linguagem C

PET-CoCE(Computando Culturas em Equidade)

Exercício 2

Faça um algoritmo que receba três números do usuário, e imprima na tela o quadrado de cada um desses números.

Introdução a linguagem C

PET-CoCE(Computando Culturas em Equidade)

Exercício 3

Faça um algoritmo que receba um número como entrada e diga se esse número é par ou ímpar.

Dica: a resolução pode utilizar a operação de módulo.

Introdução a linguagem C

PET-CoCE(Computando Culturas em Equidade)

Exercício 4

Forneça um algoritmo que receba três números inteiros do usuário e imprima na tela o maior deles.

Introdução a linguagem C

PET-CoCE(Computando Culturas em Equidade)

Exercício 5

Faça um algoritmo que receba três números do tipo inteiro como entrada e imprima na tela esses números em ordem crescente.

Introdução a linguagem C

PET-CoCE(Computando Culturas em Equidade)

Exercício 6

Repita o exercício anterior, porém agora imprima na tela os números em ordem decrescente.

Introdução a linguagem C

PET-CoCE(Computando Culturas em Equidade)

Exercício 7

Faça um algoritmo que receba três notas(float) de um aluno, e calcular a média ponderada deste aluno, sendo que a primeira nota tem peso 2, a segunda peso 3, e a terceira peso 5. Ao final imprimir se o aluno esta aprovado ou reprovado.

Introdução a linguagem C

PET-CoCE(Computando Culturas em Equidade)

Exercício 8

Faça um algoritmo que receba um número do usuário e imprima uma mensagem qualquer na tela, caso esse número seja maior que 80 ou menor que 25 ou igual a 40.

Introdução a linguagem C

PET-CoCE(Computando Culturas em Equidade)

Exercício 9

Faca um algoritmo para verificar se o ano lido é bissexto. Obs.: um ano será bissexto se for divisível por 400 ou se for divisível por 4 e não o for por 100.

Introdução a linguagem C

PET-CoCE(Computando Culturas em Equidade)

Exercício 10

Dados três valores X , Y , Z , faça um algoritmo que verifica se eles podem ser os comprimentos dos lados de um triângulo. Em caso positivo, escrever uma mensagem informando se é um triângulo isósceles, equilátero ou escaleno. Obs.: o comprimento de um lado do triângulo é sempre menor do que a soma dos outros dois lados.

Introdução a linguagem C

PET-CoCE(Computando Culturas em Equidade)

Exercício 11

Faça um algoritmo que recebe um número com 3 dígitos do usuário e imprime o número invertido na tela.

Exemplo: Recebe do usuário o número 123, e imprime o número 321 na tela.

Introdução a linguagem C

PET-CoCE(Computando Culturas em Equidade)

Se você chegou até aqui...



NOT BAD



PARANÁ

GOVERNO DO ESTADO

Secretaria da Ciência, Tecnologia
e Ensino Superior

**FUNDAÇÃO
ARAUCÁRIA**

*Apoio ao Desenvolvimento Científico
e Tecnológico do Paraná*

Ministério das
Comunicações

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
PÁTRIA EDUCADORA