

Oficina de Introdução à Linguagem C

Exercícios da Aula 3 - Condicionais e Operadores

- 1) Crie um programa que lê um número inteiro do teclado. Se ele for maior do que zero, o programa deve imprimir que o número é positivo. Se ele for igual a zero, o programa deve imprimir que o número é zero. Se não, o programa deve imprimir que o número é negativo.
- 2) Crie um programa que lê um número do teclado que imprime se o número é par ou ímpar. DICA: % retorna o resto de uma divisão. Por exemplo, $3\%2$ retorna 1.
- 3) Crie um programa que receba um número do usuário, e diga se este número esta entre o intervalo de 10 a 50.
- 4) Crie um programa que calcule o perímetro e a área de um retângulo. DICA: Uma figura geométrica não pode conter número negativos.
- 5) Faça um algoritmo que leia a velocidade máxima em uma avenida e a velocidade com que o motorista estava dirigindo nela. Calcule a multa que uma pessoa vai receber, considerando que são pagos 5 reais por cada km/h que estiver acima da velocidade permitida.
- 6) Escreva um algoritmo que armazene o valor 10 em uma variável A, e que armazene o valor 20 em uma variável B. A seguir (utilizando apenas atribuições entre variáveis) troque seus conteúdos fazendo com que o valor que esta armazenado em A passe para B e vice-versa. Ao final escrever na tela os valores armazenados em ambas as variáveis.