

Algoritmos e Programação

Aula 5

Programação Estruturada 2

Exercícios

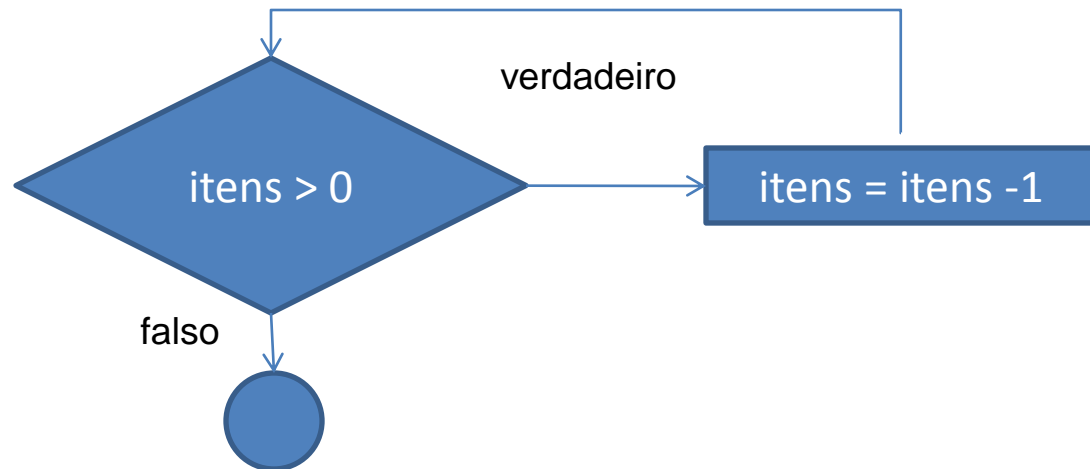
- Um jogo de Tiro possui dez fases em cada fase o jogador pode ter matado um número de inimigos (0 a 100). Crie um programa que permite que o jogador entre com o número de inimigos que ele matou em cada fase e exiba sua média.

Tópicos

- Estruturas de Controle
- Estrutura de Sequência
- Estrutura de Seleção
- Estrutura de Repetição (Parte 1)
- Exercícios

Estrutura de Repetição

- Uma ação deve ser repetida enquanto uma condição permanecer verdadeira:
 - *Enquanto houver itens na lista de compras*
Compra o próximo item e risca-o da lista



Exercícios

- Desenvolver o mesmo programa do exercício anterior, porém sem um número definido de fases que o jogador passou.

Exercícios

- Desenvolva um algoritmo que calcula o total da soma dos 50 primeiros números inteiros.
- $(1+2+3+4+5+6+7+8+9+10\dots)$