

## **Lista de Exercícios #4 – Lógica de programação**

1. Imprima os números de 1 até 99, com incremento de 2. Exemplo: 1, 3, 5.....97, 99
2. Imprima os números de 50 até 0 com decremento de 5. Exemplo: 50, 45, 40.....5, 0
3. Imprima os números de -100 até 100, com incremento de 10. Exemplo: -100, -90, -80.....90, 100
4. Imprima os números múltiplos de 4 existentes no intervalo aberto de 1 a 100.
5. Imprima os números ímpares de 1 até n, sendo n fornecido pelo usuário.
6. Imprima uma tabela de conversão de polegadas para centímetros, cuja escala vai de 1 a 20 polegadas. A conversão entre estas duas unidades é dada por:  $\text{polegada} = \text{centímetro} \times 2,54$
7. Considerando que 1 milha vale exatamente 1.609,344 metros, imprima uma tabela de conversão de metros (m) para milhas (mi.), de 20 km até 160 km, de 10 em 10 quilômetros.
8. Elabore um algoritmo que leia um conjunto de 10 números inteiros. Mostre então qual o valor da soma e da média aritmética do conjunto.
9. Imprima os números múltiplos de 3 entre li (limite inicial) e lf (limite final). Os valores inteiros de li e lf devem ser informados pelo usuário e não pertencem ao intervalo, ou seja, intervalo aberto.
10. Uma empresa de câmbio permite a compra de dólares, libras e euros. Elabore um algoritmo que leia o código da moeda que o cliente quer comprar e qual o montante que ele quer adquirir nessa moeda. Mostre então quanto ele deverá pagar em reais para concretizar a operação. Além da cotação, a empresa cobra uma comissão de 5% (quando o valor for menor que R\$ 1.000), ou de 3% (quando maior ou igual a R\$1.000). Considere o câmbio do dia.
11. Escreva um algoritmo que jogue Joquempô (Pedra, Papel e Tesoura) com o usuário; ou seja ele escolhe randomicamente sua jogada, lê a opção do usuário e mostra o resultado: vitória do computador, vitória do usuário ou empate.