

Introdução a Swift (I.a)

1. Imprimir na tela "Hello World".
2. Declarar a variável "umNumeroA" do tipo **Int** e atribuir um valor a ela. Declarar a variável "umNumeroB" de tipo **Double** e atribuir um valor a ela. Declarar a variável "umString" de tipo **String** e atribuir um valor a ela. Em seguida, imprimir na tela:
 - a. O valor de cada variável.
 - b. A soma de umNumeroA + umNumeroB.
 - c. A diferença entre umNumeroA - umNumeroB.
3. Imprimir na tela o número de segundos existentes em um ano.
4. Declarar a variável "umNumeroC" de tipo **Int** e atribuir um valor de vários dígitos a ela. Imprimir na tela seu último dígito.
5. Declarar duas variáveis "a" e "b" (do mesmo tipo) e atribuir um número a cada uma. Intercambiar seus valores para que o valor de "a" passe a ser o valor de "b" e vice-versa. **Ajuda:** é possível definir novas variáveis se for preciso.
6. Declarar as seguintes variáveis: "w", "x", "y", "z"; atribuindo um número entre 1 e 50 a cada uma. Declarar uma variável "valor1" e atribuir o número 23 a ela. Declarar uma variável "valor2" e atribuir o número 34 a ela. Imprimir na tela "ASD" se "valor1" for maior que "w" e menor que "x" e se "valor2" for maior que "y" e menor que "z". Caso contrário, imprimir "XYZ".
7. Imprimir na tela os primeiros dez números naturais elevados ao quadrado.
8. Imprimir na tela a soma dos primeiros dez números naturais ÍMPARES elevados ao quadrado.
9. Imprimir números aleatórios entre 0 e 5, até que se imprima um 3. **Ajuda:** A função `arc4random_uniform(_ n: Int)` (definida na biblioteca **Foundation**) retorna um número aleatório entre 0 e o parâmetro, NÃO inclusive; por exemplo:

```
var numero = arc4random_uniform(10) // número que 0 <= número < 10
```