Desafios

1. Crie um programa que escreva ‘Olá, Mundo!’ na tela.
2. Faça um programa que leia o nome de uma pessoa e mostre uma mensagem de boas-vindas.
3. Crie um programa que leia dois números e mostre a soma entre eles.
4. Faça um programa que leia algo pelo teclado e mostre na tela o seu tipo primitivo e todas as informações possíveis sobre ele.
5. Faça um programa que leia um número inteiro e mostre na tela o seu sucessor e seu antecessor.
6. Crie um algoritmo que leia um número e mostre o seu dobro, triplo e raiz quadrada.
7. Desenvolva um programa que leia as duas notas de um aluno, calcule e mostre a sua média.
8. Escreva um programa que leia um valor em metros e o exiba convertido em centímetros e milímetros.
9. Faça um programa que leia um número inteiro qualquer e mostre na tela a sua tabuada.
10. Crie um programa que leia quanto dinheiro uma pessoa tem na carteira e mostre quantos dólares ela pode comprar. (Considere US$1,00 = 5)
11. Faça um programa que leia a largura e a altura de uma parede em metros, calcule a sua área e a quantidade de tinta necessária para pintá-la, sabendo que cada litro de tinta, pinta uma área de 2m².
12. Faça um algoritmo que leia o preço de um produto e mostre seu novo preço, com 5% de desconto.
13. Faça um algoritmo que leia o salário de um funcionário e mostre seu novo salário, com 15% de aumento.
14. Escreva um programa que converta uma temperatura digitada em ºC e converta para ºF.
15. Escreva um programa que pergunte a quantidade de km percorridos por um carro alugado e a quantidade de dias pelos quais ele foi alugado. Calcule o preço a pagar, sabendo que o carro custa R$60 por dia e R$0,15 por km rodado.
16. Crie um programa que leia um número real qualquer pelo teclado e mostre a tela a sua porção inteira.
17. Faça um programa que leia o comprimento do cateto oposto e do cateto adjacente de um triângulo retângulo, calcule e mostre o comprimento da hipotenusa.
18. Faça um programa que leia um ângulo qualquer e mostre na tela o valor do seno, cosseno e tangente desse ângulo.
19. Um professor quer sortear um dos seus quatro alunos para apagar o quadro. Faça um programa que ajude ele, lendo o nome deles e escrevendo o nome do escolhido.
20. O mesmo professor do desafio anterior quer sortear a ordem de apresentação de trabalhos dos alunos. Faça um programa que leia o nome dos quatro alunos e mostre a ordem sorteada.

66. Crie um programa que leia vários números inteiros pelo teclado. O programa só vai parar quando o usuário digitar o valor 999, que é a condição de parada. No final, mostre quantos números foram digitados e qual foi a soma entre eles. (Desconsiderando o flag)

67. Faça um programa que mostre a tabuada de vários números, um de cada vez, para cada valor digitado pelo usuário. O programa será interrompido quando o número solicitado for negativo.

68. Faça um programa que jogue par ou ímpar com o computador. O jogo só será interrompido quando o jogador perder, mostrando o total de vitórias consecutivas que ele conquistou no final do jogo.

69. Crie um programa que leia a idade e o sexo de várias pessoas. A cada pessoa cadastrada, o programa deverá perguntar se o usuário quer ou não continuar. No final, mostre:

a. Quantas pessoas tem mais de 18 anos.

b. Quantos homens foram cadastrados.

c. Quantas mulheres tem menos de 20 anos.

70. Crie um programa que leia o nome e o preço de vários produtos. O programa deverá perguntar se o usuário vai continuar. No final, mostre:

a. Qual é o total gasto na compra.

b. Quantos produtos custam mais de R$1000

c. Qual é o nome do produto mais barato.

71. Crie um programa que simule o funcionamento de um caixa eletrônico. No início, pergunte ao usuário qual será o valor a ser sacado (número inteiro) e o programa vai informar quantas células de cada valor serão entregues. (Obs: Considere que o caixa possui cédulas de R$50, R$20, R$10 e R$1.)