



**INSTITUTO FEDERAL
DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA**
São Paulo

Algoritmos e Lógica de Programação

Lista 3 de Exercícios para casa

Laços de Repetição:

- 1) Elaborar um programa que escreva em tela os números de 1 a 20, utilizando o comando while().
- 2) Elaborar um programa que escreva em tela todos os números pares existentes entre 20 e 1, utilizando o comando while().
- 3) Elaborar um programa que escreva em tela os números de 1 a 20, informando quando eles são pares e quando são ímpares, utilizando o comando while().
- 4) Elaborar um programa que escreva em tela os números de 20 a 1, utilizando o comando for().
- 5) Elaborar um programa que escreva em tela todos os números ímpares existentes entre 1 e 20, utilizando o comando for().
- 6) Elaborar um programa que escreva em tela os números de 20 a 1, informando quando eles são pares e quando são ímpares, utilizando o comando for().
- 7) Elaborar um programa que escreva em tela os números de 1 a 20, utilizando o comando do-while().
- 8) Elaborar um programa que escreva em tela todos os números pares existentes entre 1 e 20, utilizando o comando do-while().
- 9) Elaborar um programa que escreva em tela os números de 1 a 20, informando quando eles são pares e quando são ímpares, utilizando o comando do-while().
- 10) Elaborar um programa que seja uma “Calculadora”, onde o usuário deverá digitar uma das seguintes teclas: '+', '-', '*', '/' ou 'S'. - Caso escolha 'S', para sair, o programa deverá ser encerrado; - Caso escolha '+', '-', '*' ou '/', como operações aritméticas, o programa deverá solicitar a digitação de dois números quaisquer (número a e número b), um por vez, realizar a respectiva operação aritmética (soma, subtração, multiplicação ou

divisão) entre os respectivos números (a e b, nessa ordem) e então apresentar o seu resultado. Após isto, deverá voltar à etapa inicial de digitação das teclas '+', '-', '*', '/' ou 'S' e repetir este item até a digitação da tecla 'S'.

11) Escreva um programa para mostrar na tela os resultados de uma tabuada de um número qualquer fornecido via teclado.

Exemplo:

Digite o número para a tabuada: **5 <Enter>**

Tabuada do 5:

5 x 0 = 0

5 x 1 = 5

5 x 2 = 10

5 x 3 = 15

5 x 4 = 20

5 x 5 = 25

5 x 6 = 30

5 x 7 = 35

5 x 8 = 40

5 x 9 = 45

5 x 10 = 50