

## ATIVIDADE DE ESTRUTURA DE REPETIÇÃO

1. Faça um programa que imprima na tela os números de 0 a 30.
2. Faça um programa que imprima todos os números múltiplos de 3 entre 0 e 100
3. Faça um programa que solicita 10 números do usuário e em seguida exiba a mensagem "O número {x} é ímpar/par" de acordo com o valor que foi digitado.
4. Faça um programa que solicite uma palavra ao usuário. Caso a palavra "sim", o programa imprime a mensagem "você decidiu continuar" e solicita mais uma vez uma palavra ao usuário. Caso o usuário digite "não", imprima a mensagem "você saiu", e encerre o programa. Para qualquer outra palavra do usuário, exiba a mensagem "palavra inválida" e continue solicitando uma palavra correta.
5. Faça um programa que solicite a idade de 10 usuários, em seguida exiba a média das idades.
6. Vamos criar um jogo de adivinha. Primeiramente crie uma variável com um número secreto. Em seguida faça um looping que solicite um número ao usuário. Verifique se o usuário acertou. Caso tenha acertado, mostre a mensagem "você acertou! O número secreto é {...}". O programa somente para de solicitar os números quando o número secreto é acertado.
7. Faça um programa que peça 10 números inteiros, calcule e mostre a quantidade de números pares e a quantidade de números ímpares.
8. Faça um programa que solicite dois números ao usuário entre 0 e 20. Em seguida imprima na tela todos os números que existem no intervalo.
9. Faça um programa que leia um nome de usuário e a sua senha e não aceite a senha igual ao nome do usuário, mostrando uma mensagem de erro e voltando a pedir as informações. As informações devem ser solicitadas enquanto o usuário digitar as informações incorretas.
10. Faça um programa que leia 5 números e informe a **soma** e a **média** dos números.
11. Vamos ajudar uma criança a aprender a tabuada. Faça um programa que solicite um número de 1 a 9, e em seguida mostre a tabuada desse número. Ex. Dada a entrada **5** seu programa deve mostrar:

$$5 \times 1 = 5$$

$$5 \times 2 = 10$$

...

12. Você como programador foi convidado a desenvolver um sistema da panificadora São José. Essa panificadora adota uma política de preços de desconto progressivo. o Cálculo do valor da unidade de pão é de R\$0,18 de 1 a 10 pães, R\$0,16 de 11 a 20 pães, R\$0,13 de 21 a 30 pães, R\$0,09 a partir de de 31 pães. Faça um algoritmo que receba a quantidade de pães desejada e calcule o preço total da compra. Mostre a resposta da seguinte forma:

1 unidade(s): R\$0,x

2 unidade(s): R\$0,2x

...

Valor total: R\$ x, x

13. Vamos fazer um jogo. Defina um número secreto. Em seguida, solicite um número ao usuário. Caso o usuário acerte, exiba a mensagem "Parabéns! Você acertou." Caso o valor digitado seja menor que o número secreto, exiba "Ainda não. Escolha um número maior". Caso o valor digitado seja maior, exiba a mensagem "Ainda não. Escolha um número menor." . O jogo só termina quando o usuário acertar o número secreto.

14. Faça um programa que solicite ao usuário 10 números inteiros. Em seguida informe o menor deles.

15. Faça um programa que solicite ao usuário 10 números inteiros. Em seguida informe o maior deles.

16. Um atleta olímpico de salto participou das olimpíadas do brasil e fez um total de 5 saltos. Faça um programa que solicite a distância atingida pelo atleta em cada salto e exiba: O tamanho médio dos saltos, o menor salto e o maior salto.