Universidade de Brasília

Engenharia Eletrônica/Software

Lista de Exercícios – Ciclos de seleção e repetição

- 1) Escreva um programa que leia do teclado um caractere e mostre na tela o seu código correspondente em ASCII.
- 2) Escreva um programa que leia a partir do teclado uma letra do alfabeto e mostre na tela, se o caractere digitado é uma vogal.
- 3) Escreva um programa que leia dois números inseridos pelo usuário. O número inicial e o número final e mostre todos os números pares no intervalo. Utilize o ciclo de repetição *while*. Ex: inicial=1; final= 12; resultado: 2, 4, 6, 8, 10 e 12.
- Escreva um programa que determine a soma dos quadrados dos inteiros de 1 a
 n. Onde n é um valor positivo inserido pelo usuário.

Ex: Soma=1^2+2^2+3^2+...+n^2.

5) Escreva um programa que leia um número a partir do teclado digitado pelo usuário e imprime o digito (algarismo) menos significativo e o digito (algarismo) menos significativo.

Ex: Número: 5914.

O digito mais significativo de 5914 é:9

O digito menos significativo de 5914 é:1

6) Escreva um programa que mostre a seguinte saída:

1=1

1+2=3

1+2+3=6

1+2+3+4=10

1+2+3+4+5=15.

7) Escreva um programa que mostre a seguinte saída:

1

2 2

3 3 3

4 4 4 4

5 5 5 5 5

8) Suponha que se deseja gerar uma tabela de múltiplos de qualquer número. Escreva um programa que permita ao usuário digitar o número e, em seguida, gere a tabela, formatando-a em 10 colunas e 20 linhas. A interação com o programa deve ficar restrita apenas as três primeiras linhas mostradas:

```
Digite um número: 7
        14
             21
                       35
                           42
                                          63
                                               70
    7
                  28
                                      56
   77
        84
             91
                  98 105 112
                               119
                                     126
                                         133
                                              140
  147 154 161 168 175
                          182 189
                                    196
                                         203
                                              210
```

9) Escreva um programa de conversão da temperatura, que dê ao usuário a opção de converter a temperatura de Fahrenheit para Celsius ou de Celsius para Fahrenheit. Em seguida faça a conversão. Utilize números reais. A interação com o programa pode ser assim:

Fahrenheit= 9.0/5.0 *Celsius+32

```
Digite 1 para converter Fahrenheit para Celsius,
Digite 2 para converter Celsius para Fahrenheit:
2
Digite a temperatura em Celsius: 0
Em Fahrenheit é: 32,00000
```

10) Crie o equivalente a uma calculadora de quatro funções. O programa deve solicitar que o usuário insira um número, um operador e outro número (use número real). Deve então realizar a operação aritmética especificada: somar, subtrair, multiplicar ou dividir os dois números. Utilize uma instrução switch para selecionar a operação. Por fim, exiba o resultado. Ao finalizar o cálculo, o programa deve perguntar se ao usuário deseja fazer outro cálculo. A resposta pode ser 'S' ou 'N'. Alguns exemplos de interação com o programa podem ser assim: 1 * 4 = 4,000

```
Quer efetuar outra operação ('S' ou 'N')?
S
2 + 5 =7,000
Quer efetuar outra operação ('S' ou 'N')?
N
```