POO Aula 3 – Exercícios

1 - Ler três números e mostra-los em ordem do menor para o maior. O sistema pode aceitar números iguais

2 - Entrar com 20 números e imprimir a soma desses números.

3 - Entrar com 20 números e imprimir a soma dos positivos e o total de números negativos.

4 - Faça um algoritmo que deixe escolher qual a tabuada de multiplicar que se deseja imprimir.

5 – Faça um programa onde você consiga jogar joquempô com o computador seguindo as seguintes regras:

* Crie um menu para que o jogador escolha uma dessas duas opções: 0 – Pedra | 1 – Papel | 2 – Tesoura
* O jogador deve escolher uma opção e o jogador também, após a escolha dos dois mostre a mensagem de quem ganhou
* O jogo deve acontecer 3 vezes e após o término das três partidas o programa deve mostrar o placar a avisar quem ganhou.