

Algoritmos e Programação

Engenharia Informática 1º Ano 1º Semestre



Escola Superior de Tecnologia e Gestão de Viseu

Ficha de Trabalho N.º 4

Objectivos: Estruturas de repetição:

O ciclo while, o ciclo do..while e o ciclo for.

1 - Escreva um programa em C que calcule a tabuada de um número inteiro i dado pelo utilizador. A tabuada deve aparecer no monitor no formato:

...

- 2 Modifique o programa da alínea anterior de modo a calcular a tabuada de todos os números de 2 a 10, fazendo uma pausa depois de escrever cada uma delas.
- **3** Escreva um programa em C que peça um número inteiro positivo e escreva todos os seus divisores, do maior para o menor.
- **4** Elabore um algoritmo e implemente-o para calcular o somatório $\sum_{i=1}^{5} i!$
- **5** Elabore um programa que calcule o valor do seguinte somatório: $\sum_{i=1}^{N} \frac{2^{i}}{i!}$
- **6** Escreva um programa que calcule a soma dos N primeiros números inteiros positivos, escrevendo em cada iteração o total acumulado.
- 7 Escreva um programa que calcule a soma da seguinte série de N termos:

$$1 - \frac{1}{2} + \frac{1}{4} - \frac{1}{6} + \frac{1}{8} - \frac{1}{10} + \dots$$

8 - Escreva um programa que coloque no ecrã meia árvore de Natal com asteriscos. O número de ramos deverá ser indicado pelo utilizador.

Exemplos com três e quatro ramos:

* ** ***

** ***

9 - Sendo dado o valor de N, compreendido entre 1 e 9, produza uma pirâmide de números de acordo com o exemplo seguinte para N=3.

> 1 121 12321

Ficha 4 1/2

 10 - Escreva um programa que determine o capital acumulado com base num capital inicial (CI), uma taxa de juro (J) e um número de anos (pedidos ao utilizador).
 Dedução da Fórmula

anos	Capital Acumulado (CA)	Fórmula
1	CI + J*CI	CI(1+J)
2	CI(1+J) + J*CI(1+J)	CI(1+J)*(1+J)=CI(1+J) ²
3	$CI(1+J)^2 + J*CI(1+J)^2$	CI(1+J) ³
n	CI(1+J) ⁿ⁻¹ + J*CI(1+J) ⁿ⁻¹	CI(1+J) n

- 11 Elabore um algoritmo para cálculo de a^b , sendo a um número real e b um número inteiro.
- 12 Elabore um programa que calcule a média de um conjunto de valores reais positivos, considerando os seguintes casos:
 - a) O número de parcelas, n, deve ser previamente pedido ao utilizador.
 - **b)** O programa deve pedir continuamente números reais e parar quando for introduzido um número negativo, calculando depois a média dos valores introduzidos (excepto o negativo).
- 13 Escreva um programa em C que implemente o jogo do palpite:

Um jogador escreve um número inteiro entre 0 e 100 (o programa deve obrigar a que seja um número dentro destes limites) e um segundo jogador tenta adivinhar esse número.

O programa deve indicar se o número dado no palpite é superior ou inferior ao número a adivinhar.

- 14 Acrescente ao programa anterior um contador de tentativas.
- 15 Escreva um programa para calcular a data da Páscoa de um ano indicado pelo utilizador, permitindo-lhe repetir o cálculo enquanto ele pretender.

Ficha 4 2/2