FromCaio – Lista Treino 02.1

Assunto: estruturas condicionais

1. Faça um programa que leia um inteiro inserido pelo usuário, e imprima “Positivo” se o número for maior que zero, “Negativo” se for menor que zero.
2. Escreva um programa que leia um número inteiro do usuário (de 1 a 7) e imprima o dia da semana correspondente (1 para Segunda-feira, 2 para Terça-feira, etc.). Se a entrada não estiver entre 1 e 7, imprima "Dia inválido".
3. Escreva um programa que leia dois números inteiros do usuário e imprima o maior dos dois. Se ambos forem iguais, imprima o caractere ‘=’.
4. Escreva um programa que leia um número inteiro representando a nota de um aluno e imprima a nota correspondente com base na seguinte escala:
   * 90-100: ‘A’
   * 80-89: ‘B’
   * 70-79: ‘C’
   * 60-69: ‘D’
   * Abaixo de 60: ‘F’
5. Faça um programa que peça para o usuário digitar um número entre 2 e 10 e informe se ele é primo ou não utilizando o comando switch.

Perguntas

1. Quais são as duas principais diferenças do uso de if-else aninhados para o switch?
2. Quais instruções pertencem ao primeiro if? É necessário o uso de chaves no primeiro if para abarcar o segundo if e seu else? Justifique.

|  |
| --- |
| if (x > 0)   if (x > 10)   printf(“10”);   else   printf(“%d”, x); |

1. Qual é o problema do código abaixo?

|  |
| --- |
| int x = 5;  if (x = 10) printf("Value is 10\n");  else printf("Value is %d\n", x); |

1. Na prática, existe diferença entre os códigos 1 e 2 abaixo?

|  |  |
| --- | --- |
| Código 1 | Código 2 |
| int x = 1;  if (x == 1) { … }  x = 0;  if (x == 0) { … } | int x = 1;  if (x) { … }  x = 0;  if (!x) { … } |