

Capítulo 3 (pág. 74 pdf, 61 livro C total)

Variáveis, (MATH.H)

- 1) Permita a entrada de dados pelo usuário, salve em variáveis locais; Entre com dois valores, sendo os catetos ("a" e "b", por exemplo) seu programa deve devolver a hipotenusa;

$$h = \sqrt{a^2 + b^2}$$

*pesquise como utilizar a raiz quadrada em C
sqrt (número)

- 2) Permita que o usuário insira um valor de temperatura em graus celsius. Seu algoritmo deve ser capaz de converter tal temperatura em Kelvin e Fahrenheit.
*pesquise como converter temperatura na internet
 $F = C * (9/5) + 32;$
 $K = C + 327.15;$
- 3) Escrever um programa que lê 3 valores: hora, min, seg e calcule a quantidade de segundos correspondentes.

IF, ELSE

- 4) Faça um programa que receba três inteiros e diga qual deles é o maior e qual o menor. Consegue criar mais de uma solução?

- 5) Escreva um programa em C que recebe um inteiro e diga se é par ou ímpar.

*Dica: Use o operador matemático % (resto da divisão ou módulo);

- 6) Permita ao usuário digitar um ano, determine se o ano é bisexto ou não;

Ano divisível por 100 não é ano bissexto se, e somente se, ano for também divisível por 400

Todo ano divisível por 04 é bissexto se, e somente se, não for também divisível por 100;

Case:

6) Faça um programa no qual dado o número do mês retorna a quantidade de dias no mês, desconsidere anos bisextos. Lembrando que: Janeiro tem 31 dias; Fevereiro tem 28 dias; Março 31 dias; Abril tem 30 dias; Maio tem 31 dias; Junho tem 30 dias; Julho tem 31 dias; Agosto tem 31 dias; Setembro tem 30 dias; Outubro tem 31 dias; Novembro tem 30 dias e Dezembro têm 31 dias.

7) Faça o menu do seu jogo, permitindo ao usuário escolher a opção usando o teclado numérico.

For e While

8) Pergunte um número para usuário, após imprima a tabuada;

9) Pergunte ao usuário dois números, que serão base e expoente, devolva a o resultado potência.