



## ALGORITMOS E LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO

PROFESSOR JEFFERSON CHAVES

jefferson.chaves@ifpr.edu.br

### ATIVIDADE AVALIATIVA

- 1) Faça um programa que imprima na tela os números de 1 a 20, um abaixo do outro.
- 2) Faça um programa que imprima na tela os números de 20 a 1, um abaixo do outro.
- 3) Faça uma cópia do exercício anterior e o modifique o para mostrar os números um ao lado do outro.
- 4) Faça um programa que imprima na tela apenas os números ímpares entre 1 e 50.
- 5) 5. Faça um programa, que solicite ao usuário um número  $N$ ;
  - a) Escreva na tela todos os números de 1 até  $N$  e pule 3 linhas;
  - b) Escreva na tela todos os números de  $N$  até 1;
- 6) Faça um programa que receba dois números inteiros e gere os números inteiros que estão no intervalo compreendido por eles.
- 7) Faça um programa que leia uma senha do usuário. Seu programa não deve aceitar senhas iguais a: "12345", "admin", "senha" ou "password".  
Caso esse padrão seja informado, seu programa deve informar uma mensagem de "senha insegura" e pedir outra senha até que uma senha segura seja informada.
- 8) Até dizer chega! Escreva um algoritmo que imprima na tela número aleatórios. O programa deve perguntar ao usuário se deseja um novo número ou se "CHEGA". Ao dizer chega o programa deve exibir uma mensagem informando a quantidade de números impressos na tela.





- 9) Desenvolva um gerador de tabuada, capaz de gerar a tabuada de qualquer número inteiro entre 1 a 10. O usuário deve informar de qual numero ele deseja ver a tabuada. A saída deve ser conforme o exemplo abaixo:

```
tabuada do 10x1 = 0  
1x1 = 1  
2x1 = 2  
3x1 = 3  
4x1 = 4  
5x1 = 5  
6x1 = 6  
7x1 = 7  
8x1 = 8  
9x1 = 9  
10x1 = 10
```

-----

```
Programa finalizado. Tempo de execução: 1420 milissegundos
```

