

Lista de Programação em C
Professor: Allyson Bonetti França
S1 – Eng. Computação

1. **Egocentrismo** - Implemente um programa que mostra seu nome na tela dez vezes.
2. **Aprovação** - Elaborar programa que lê 10 notas (de 0 a 10, com uma casa decimal), e informa se o aluno passou na disciplina, repetindo o ciclo até que o usuário digite S para sair. O aluno passa quando tira média igual ou maior que 7.
3. **Idade média** - Um professor, após obter informações de uma turma, deseja saber a média de idade. Escrever um programa que lê as idades até que a idade lida seja zero, quando então é mostrada a média (o zero não é considerado para a média). Para sair do programa o usuário deve digitar S.
4. **Estatística de notas** - Faça um programa que lê uma quantidade qualquer de notas de 0 a 10 (não permitir fora desta faixa). Se o usuário digitar a nota -1, o programa deve mostrar quantas notas foram digitadas, a média e a quantidade com valor abaixo de 5. Para sair o usuário deve digitar S.
5. **Caracteres progressivos 1** - Escrever um programa que produza a saída abaixo na tela, para N linhas e usando um caractere lido do teclado (no exemplo, *). Após mostrar uma vez, o programa repete o processo, só parando quando N for zero.

```
**  
****  
*****  
(...)
```

6. **Pirâmide** - Fazer um programa que desenha uma pirâmide, usando comandos de repetição.

```
  X  
 XXX  
XXXXX  
XXXXXXX  
XXXXXXXXX  
XXXXXXXXXXX  
XXXXXXXXXXXXX  
XXXXXXXXXXXXX
```

7. **Matriz** – Fazer um programa que leia a quantidade de linhas e colunas de uma matriz e a desenhe com o caractere que o usuário escolher. Ex: lin = 2, col = 2, char = *

```
**  
**
```

8. **Tudo junto** - Faça um programa que junte os 3 exercícios acima. Ele repetidamente oferece um menu com a opção 0 para terminar e outras 3 opções 1, 2 e 3, cada uma correspondendo a um tipo de figura. Caso a opção indicada pelo usuário seja inválida, é mostrada uma mensagem apropriada. Em todos os casos exceto 0 o menu é oferecido novamente.