

Lista 4 - Monitoria

Condicional

1. Crie um programa em C que solicite ao usuário o comprimento de três lados de um triângulo e determine se é possível formar um triângulo com esses lados (em um triângulo, o comprimento de qualquer lado deve ser menor que a soma dos comprimentos dos outros dois lados). O programa deve determinar se o triângulo é equilátero (três lados iguais), isósceles (dois lados iguais) ou escaleno (três lados diferentes).
2. Faça um programa que simule uma rodada de cara ou coroa, fazendo com que a moeda tenha 60% de chance de cair cara e apenas 40% de chance de cair coroa.

Repetição

3. Escreva um programa em C que leia uma sequência de números inteiros até que o usuário digite 0 e determine quantos números são pares, quantos são ímpares, quantos são positivos e quantos são negativos.
4. Desenvolva um programa em C que simule o jogo "Pedra, Papel, Tesoura" contra o computador. O programa deve solicitar a escolha do usuário e, em seguida, gerar aleatoriamente a escolha do computador. Após isso, o programa deve indicar quem venceu ou se houve empate. Por fim, pergunte ao usuário se ele deseja ou não jogar outra vez e repita o jogo até que o usuário não deseje mais jogar.
5. Escreva um programa em C que simule um jogo de adivinhação simples. O computador gera um número aleatório entre 1 e 100, e o usuário deve tentar adivinhar qual é esse número. O programa deve fornecer dicas indicando se o número digitado pelo usuário é maior ou menor que o número gerado pelo computador. O jogo continua até que o usuário adivinhe corretamente.