



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ITAJUBÁ
CAMPUS AVANÇADO DE ITABIRA

Disciplina: Fundamentos de Lógica de Programação
Profa. Rossana de Paula Junqueira Almeida

Lista de Exercícios – Capítulo 5

- 1) Faça um programa que chame uma função que recebe um número, verifique e imprima 1 se o número digitado for positivo ou 0 se for negativo.
- 2) Faça um programa que receba um número e chame uma função que verifique e imprima 1 se o número digitado for positivo ou 0 se for negativo.
- 3) Faça um programa que chame uma função que recebe um número, verifique e retorne para o programa principal o valor 1 se o número digitado for positivo ou 0 se for negativo.
- 4) Faça um programa que receba um número e chame uma função que verifique e retorne para o programa principal o valor 1 se o número digitado for positivo ou 0 se for negativo.
- 5) Crie um programa que chame uma função que recebe os valores antigo e atual de um produto, e determine o percentual de acréscimo entre esses valores e mostre.
- 6) Crie uma programa que receba os valores antigo e atual de um produto. Chame uma função que determine o percentual de acréscimo entre esses valores e mostre.
- 7) Crie um programa que chame uma função que recebe os valores antigo e atual de um produto, e determine o percentual de acréscimo entre esses valores e devolva o resultado para ser mostrado no programa principal.
- 8) Crie uma programa que receba os valores antigo e atual de um produto. Chame uma função que determine o percentual de acréscimo entre esses valores e devolva o resultado para ser mostrado no programa principal.
- 9) Elabore um programa contendo uma função que receba as três notas de um aluno e uma letra. Se a letra for A, a função deverá calcular a média aritmética das notas do aluno; se for P, deverá calcular a média ponderada, com pesos 5, 3 e 2. A média calculada deverá ser apresentada pela própria função.
- 10) Elabore um programa contendo uma função que receba as três notas de um aluno como parâmetros e uma letra. Se a letra for A, a função deverá calcular a média aritmética das notas do aluno; se for P, deverá calcular a média ponderada, com pesos 5, 3 e 2. A média calculada deverá ser apresentada pela própria função.
- 11) Elabore um programa contendo uma função que receba as três notas de um aluno e uma letra. Se a letra for A, a função deverá calcular a média aritmética das notas do aluno; se for P, deverá calcular a média ponderada, com pesos 5, 3 e 2. A média calculada deverá ser devolvida ao programa principal para, então, ser mostrada.

12) Elabore um programa contendo uma função que receba as três notas de um aluno como parâmetros e uma letra. Se a letra for A, a função deverá calcular a média aritmética das notas do aluno; se for P, deverá calcular a média ponderada, com pesos 5, 3 e 2. A média calculada deverá ser devolvida ao programa principal para, então, ser mostrada.

13) Elabore um programa que chame uma função que receba 3 valores inteiros. A função deve determinar o maior e o menor deles. Ao final, a função deve mostrar o resultado.

14) Elabore um programa que receba 3 valores inteiros. Após, o programa deve chamar uma função para verificar o maior e o menor deles. Ao final, a função deve mostrar o resultado.

15) Crie um programa que possua uma função que recebe o valor da base e da altura de um triângulo. A função deve calcular a área desse triângulo e mostrar o resultado.

16) Crie um programa que recebe o valor da base e da altura de um triângulo. A seguir, o programa chama função deve calcular a área desse triângulo e mostrar o resultado.

17) Crie um programa que possua uma função que recebe o valor da base e da altura de um triângulo. A função deve calcular a área desse triângulo e devolver o resultado para ser mostrado no programa principal.

18) Crie um programa que recebe o valor da base e da altura de um triângulo. A seguir, o programa chama função deve calcular a área desse triângulo e devolver o resultado para ser mostrado no programa principal.

19) Crie um programa que receba o valor do raio de uma circunferência. Chame uma função para determinar a área da circunferência. Ao final, mostre o resultado.

20) Faça uma função que calcule e mostre a velocidade média de um piloto recebendo como parâmetro a distancia percorrida em km e o tempo que levou para percorrer (em horas).

21) Escreva uma função que receba como parâmetro o ano e retorne Sim se for um ano bissexto e Não se não for. Um ano é bissexto se for divisível por 4, mas não por 100. Um ano também é bissexto se for divisível por 400.