

# **Lista 3 EXTRA – FUP – Prof. Camilo**

## **INFORMAÇÕES**

### **LISTA EXTRA**

—

### **TERMINE PRIMEIRO A LISTA 3 REGULAR**

Conteúdo envolvido:

- Entrada de dados numéricos
- Saída de dados numéricos
- Cálculos ou transformações simples
- Uso de estrutura de seleção/condicional
- Uso de estrutura de repetição

Material didático:

- Livro Laureano: Capítulo 6
- Livro Ascêncio: Capítulo 4

# Lista 3 EXTRA – FUP – Prof. Camilo

## QUESTÃO 1

Surpresinha é uma opção na loteria em que os números do cartão são aleatoriamente selecionados pelo sistema. Escreva um programa que gera uma surpresinha de 6 dezenas para um jogo da Mega-sena (01 a 60).

Como gerar um número aleatório?

```
// Inicializa o gerador de numeros aleatorios
// (só precisa chamar 1 vez)
srand(time(NULL));
// gera um número aleatório
// (pode ser chamada várias vezes)
int x = rand();
```

Veja: <https://www.cplusplus.com/reference/cstdlib/rand/>

=====

> 1 4 13 25 41 60

> 12 14 15 40 41 59

# Lista 3 EXTRA – FUP – Prof. Camilo

## QUESTÃO 2

Faça um programa que jogue Pedra-Papel-Tesoura com o usuário. O programa deve permitir que o usuário jogue quantas vezes ele quiser e deve sempre apresentar o que o usuário e o computador jogaram e quem ganhou. (O programa tem que “jogar”, ou seja, escolher aleatoriamente entre as três opções.)

=====

> Opções: 0 - sair, 1 - Papel, 2 - Pedra, 3 - Tesoura

> 1

> Você jogou Papel, CPU jogou Pedra, você ganhou.

> Opções: 0 - sair, 1 - Papel, 2 - Pedra, 3 - Tesoura

> 3

> Você jogou Tesoura, CPU jogou Tesoura, empate.

> Opções: 0 - sair, 1 - Papel, 2 - Pedra, 3 - Tesoura

> 2

> Você jogou Pedra, CPU jogou Papel, você perdeu.

> Opções: 0 - sair, 1 - Papel, 2 - Pedra, 3 - Tesoura

> 0

> Tchau.

# Lista 3 EXTRA – FUP – Prof. Camilo

## QUESTÃO 3

Escreva um programa que receba números inteiros do usuário até ele digitar um número negativo. Quando isso acontecer, o programa deve apresentar o maior e o menor valor digitados.

=====

> Inicie a sequencia:

> 120

> 12

> 24

> 0

> -1

> Maior valor = 120, Menor valor = 0

> Inicie a sequencia:

> 112

> 2

> 1000

> -1

> Maior valor = 1000, Menor valor = 2

# **Lista 3 EXTRA – FUP – Prof. Camilo**

## **QUESTÃO 4**

Faça um programa que sorteie um número de 0 a 100 e permita que o usuário tente acertá-lo. Caso não acerte, o programa deve informar se o número sorteado é maior ou menor do que a tentativa feita e contar as tentativas. Ao acertar o número, o programa deve classificar o usuário em relação ao número de tentativas feitas.

### **Tentativas / Classificação**

**1 a 3                / Muita sorte**

**4 a 6                / Sorte**

**7 a 10             / Normal**

**11 ou mais       / Azar**

> Tente adivinhar:

> 23

> Errou, é maior

> 54

> Errou, é menor

> 46

> Acertou! Classificação = muita sorte!

# **Lista 3 EXTRA – FUP – Prof. Camilo**

## **QUER MAIS?**

FUP IS FUN (Quixadá)

<https://moodle2.quixada.ufc.br/enrol/index.php?id=3>