

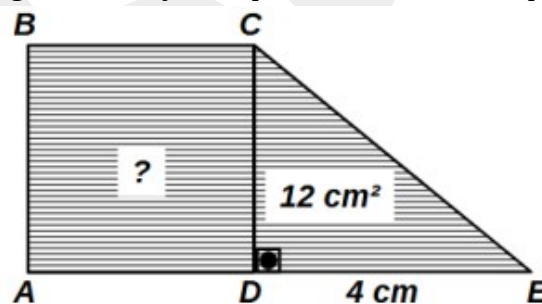
Lista de Exercícios em Python

Bolsa Futuro Digital: Turma 06 – PA

Professor Roberto Soares

Crie funções para resolver os problemas abaixo.

- 1) Crie um programa em Python que imprima na tela “Uma única decisão é fácil de ignorar”.
- 2) Elabore um programa em Python que solicite seu nome e imprima na tela “Seja bem-vindo ao curso de Python, <nome>.”
- 3) Desenvolva um programa em Python que solicite o nome e a idade do usuário, e imprima na tela: “<nome> tem <idade> anos.”
- 4) Faça um programa em Python que solicite do usuário nome, idade e altura, e imprima na tela: “<nome> tem <idade> e uma altura de <altura> metro.”
- 5) Crie um programa em Python que solicite do usuário três valores e imprima na tela a media desses valores.
- 6) Elabore um programa em Python que calcule a área de um trapézio qualquer e imprima na tela o resultado.
- 7) Um terreno no formato quadrangular: L1, L2, L3 e L4 representando os comprimentos desse terreno. Sabendo que 100 metros de arame farpado custa R\$ 86,90 e é necessário quatro voltas para cercar o terreno direito. Desenvolva um programa em Python que mostre quanto custa para cercar um terreno.
- 8) Elabore um programa em Python que calcule a área do quadrado (ABCD):



- 9) Desenvolva um programa em Python que solicite do usuário um valor inteiro e imprima na tela se o valor digitado é MAIOR, MENOR ou IGUAL A ZERO.
- 10) Crie um programa em Python que solicite do usuário DOIS valores inteiros e imprima na tela qual é o maior deles.

- 11) Faça um programa em Python que solicite do usuário TRÊS valores inteiros e imprima na tela qual é o maior deles.
- 12) Elabore um programa que informe se um número digitado pelo usuário foi um número par ou ímpar.
- 13) Desenvolva um programa em Python que solicite do usuário três segmentos de retas e informe se tais medidas podem ou não formar um triângulo qualquer.
- 14) Faça um programa em Python que permita calcular o número de diagonais que um polígono regular, a soma interno e quanto é ângulo interno. O usuário vai fornecer o número de vértices desse objeto.
- 15) Com base na questão anterior, determine caso seja um triângulo, qual é: Triângulo Equilátero, Triângulo Isósceles ou Triângulo Escaleno.
- 16) Elabore um programa em Python que simule o jogo PEDRA, PAPEL e TESOURA. Sendo um dos jogadores a máquina e o outro o usuário. Mostre o quem ganhou e a escolha de ambos.
- 17) Solicite do usuário Dia/Mês/Ano de nascimento. Imprima na tela se já passou o aniversário ou não, além de mostrar quantos dias faltam para o mesmo.