

Listas Exercícios Loops

1. Exibir Números

Escreva um programa que exiba os números de 1 a 10 usando um loop for.

2. Somar Números de 1 a N

Escreva um programa que some todos os números de 1 a N, onde N é um número inteiro fornecido pelo usuário.

3. Tabuada

Escreva um programa em C que exiba a tabuada de multiplicação de um número inteiro fornecido pelo usuário, de 1 até 10.

4. Dias da Semana

Escreva um programa que, repetidamente, solicite ao usuário que digite um número de 1 a 7 e, em seguida, imprima o dia da semana correspondente (por exemplo, 1 para Domingo, 2 para Segunda-feira, etc.), até que o usuário decida parar.

5. Maçãs

João é um vendedor de maçãs e gostaria de saber quantas maçãs ele vendeu em uma semana, supondo que ele venda uma quantidade diferente a cada dia. Ele quer que você escreva um programa para ajudá-lo a calcular o total de maçãs vendidas em uma semana. Escreva um programa em C que peça ao usuário para digitar o número de maçãs vendidas em cada um dos 7 dias da semana e, em seguida, calcule e exiba o total de maçãs vendidas.

6. Operações Matemática

Ana coleciona figurinhas e gostaria de saber quantas figurinhas ela possui em total. Ela recebe uma quantidade diferente de figurinhas a cada mês. Ajude Ana a descobrir o total de figurinhas que ela possui depois de um ano, somando as figurinhas recebidas a cada mês. Escreva um programa em C que peça ao usuário para digitar o número de figurinhas recebidas em cada um dos 12 meses do ano e, em seguida, calcule e exiba o total de figurinhas recebidas no ano.

7. Viagem Espacial

Você é um astronauta em uma missão espacial para explorar um planeta distante. Durante a viagem, você precisa gerenciar o consumo de combustível da nave espacial para garantir que você chegue ao planeta com segurança.

Escreva um programa em C que:

1. Inicialize o tanque de combustível da nave com um valor fornecido pelo usuário.
2. Utilize um loop para simular a queima de combustível a cada ciclo de viagem.
3. A cada ciclo, pergunte ao usuário quantos litros de combustível serão queimados.
4. Informe ao usuário quanto combustível resta após a queima.
5. Continue simulando até que o combustível acabe (tanque vazio).

8. Verificação de Senha

Você está desenvolvendo um sistema de login que verifica se a senha digitada pelo usuário é igual à senha cadastrada. Caso as senhas não correspondam, o programa deve solicitar ao usuário que digite novamente a senha até que seja igual à senha cadastrada.
