



Centro Universitário Adventista de São Paulo

## **Lista IV – Estrutura de decisão e Repetição**

1. Faça um Programa que leia três números e mostre o maior deles.
2. Faça um Programa que leia três números e mostre o maior e o menor deles.
3. Faça um programa que pergunte o preço de três produtos e informe qual produto você deve comprar, sabendo que a decisão é sempre pelo mais barato.
4. Faça um Programa que pergunte em que turno você estuda. Peça para digitar M-matutino ou V-Vespertino ou N- Noturno. Imprima a mensagem "Bom Dia!", "Boa Tarde!" ou "Boa Noite!" ou "Valor Inválido!", conforme o caso.
5. Faça um Programa que peça um número inteiro e determine se ele é par ou impar. Dica: utilize o operador módulo (resto da divisão).
6. Faça um programa que leia 5 números e informe o maior número.
7. Faça um programa que leia 5 números e informe a soma e a média dos números.
8. Faça um programa que peça uma nota, entre zero e dez. Mostre uma mensagem caso o valor seja inválido e continue pedindo até que o usuário informe um valor válido.
9. Faça um programa que receba dois números inteiros e gere os números inteiros que estão no intervalo compreendido por eles.
10. Altere o programa anterior para mostrar no final a soma dos números.