1. Fa�a um algoritmo que escreva na tela os n�meros de um n�mero inicial a um n�mero final. Os n�meros inicial e final devem ser informados pelo usu�rio;

2.Escrever um algoritmo que imprima a tabuada de um n�mero informado pelo usu�rio;

3.Escrever um algoritmo que gera e escreve os n�meros �mpares entre 100 e 200;

4. Fa�a um programa que solicite cod da conta(exemplo: 122345) e senha(exemplo: 1234), o programa deve verificar o usuário e senha e tentar até três vezes para receber a senha correta, caso contrario o cartão é cancelado se digitar errado 3 vezes.

5. Depois do Código anterior, caso o usuário digite o usuário e senha corretos o programa deve da a oportunidade do usuario escolher a opera��o a ser feita: Saque, dep�sito ou ver saldo,  
caso escolha saque ==> subtraia o valor do saque do seu saldo,  
caso escolha dep�sito ==> some o valor do dep�sito ao seu saldo,  
caso escolha saldo ==> mostre o saldo.  
caso escolha sair ==> sai do programa

Programa não para de ser executado enquanto o usuário não pedir.

6. Escrever um programa de computador que leia 10 n�meros inteiros e, ao final, apresente a soma de todos os n�meros lidos;

7 .Fa�a o mesmo que antes, por�m, ao inv�s de ler 10 n�meros, o programa dever� ler e somar n�meros at� que o valor digitado seja zero ( 0 ).

8. Escreva um algoritmo que calcule a m�dia dos n�meros digitados pelo usu�rio, se eles forem pares. Termine a leitura se o usu�rio digitar zero (0);

9. Escreva um algoritmo que leia valores inteiros e encontre o maior e o menor deles. Termine a leitura se o usu�rio digitar zero (0);

10. Escreva um programa que lido um n�mero, calcule e informe o seu fatorial. Ex.: 5!= 5 \* 4 \* 3 \* 2 \* 1 = 120.

11.Escreva um programa que leia um valor correspondente ao n�mero de jogadores de um time de v�lei. O programa dever� ler uma altura para cada um dos jogadores e, ao final, informar a altura m�dia do time.

12. Informe se um n�mero digitado � primo. Caso n�o for, informe por quais n�meros ele � divis�vel;

13. Calcule a soma de todos os n�meros primos existentes entre 1 e 100;

14. Digitados dois n�meros (base e expoente �be), calcule o resultado utilizando apenas multiplica��es;

15. Fa�a um programa que pe�a ao usu�rio para digitar a melhor escola de Ribeir�o Pires. O programa s� termina se ele digitar ETEC MCM.