

1. Escreva um programa que leia três números inteiros e calcule a sua média aritmética. O cálculo da média deve ser realizado através de um subprograma.
2. Escreva um programa que leia o valor do lado de um quadrado e calcule a sua área e o seu perímetro. O programa deve ter um subprograma para calcular a área e outro para calcular o perímetro.
3. Escreva um programa que leia um programa que leia uma temperatura em Celsius e calcule o seu valor correspondente em Fahrenheit e em Kelvin. O programa deve ter um subprograma para converter uma temperatura de Celsius para Fahrenheit e outro para converter uma temperatura de Celsius para Kelvin.
4. Escreva um programa que leia um número inteiro N e calcule a quantidade de algarismos desse número. O cálculo da quantidade de algarismos deve ser feito por meio de um subprograma.
5. Escreva um programa que leia dois números inteiros positivos M e N e imprima todos os números primos que existem no intervalo [M, N]. Um subprograma deve ser usado para verificar se um determinado número inteiro é primo ou não.
6. Escreva um programa que leia dois números inteiros não negativos M e N e calcule M^N . O cálculo da potenciação deve ser feito por meio de um subprograma.
7. Escreva um programa que leia cinco números inteiros positivos e, para cada valor, verifique se ele pertence (ou não) à série de Fibonacci. A verificação deve ser feita por meio de uma função, que deve retornar o valor 1 (quando o número pertencer à série) ou 0 (quando o número não pertencer à série).
8. Escreva um programa que leia cinco números inteiros do intervalo entre 1000 e 9999 e, para cada número, verifique se ele é ou não um palíndromo. A verificação deve ser feita por meio de um subprograma.
9. Escreva um programa que leia dez números inteiros do intervalo entre 1000 e 9999 e, para cada número, informe o seu reverso. O cálculo do reverso deve ser feito por meio de um subprograma.
10. Escreva um programa que leia três números inteiros e calcule o mínimo múltiplo comum desses números. O cálculo do MMC deve ser feito por meio de um subprograma.