**Lista 03 – Estrutura de Repetição com Portugol**

Escreva o algoritmo em Portugol para os problemas abaixo.

1. **Verificação de par ou ímpar**

**Contexto:** Leia 10 números, e ao final mostrar quantos desses números são pares e quantos são ímpares.

1. **Repetição até uma condição ser satisfeita**

**Contexto:** Faça um programa que será executado até que o usuário digite um número maior ou igual a 100. Enquanto o usuário digitar um número menor do que 100, o programa deve pedir um novo número.

1. **Correção Salarial**

**Contexto:** Desenvolva um algoritmo que permita digitar o nome, o salário e sexo de 5 pessoas. A cada iteração exibir para o usuário, o nome, o salário inicial, e o salário final.

* 1. Se for mulher (F), ela receberá um aumento de 5%
  2. Se for homem (M), ele receberá um aumento de 3%

1. **Jogo: Encontrando o número**

**Contexto:** Desenvolva um jogo onde o computador gere um número aleatório entre 1 e 100, e o usuário deve adivinhar o número. Para cada palpite, o programa deve informar se o número é maior ou menor que o palpite. O jogo termina quando o player acerta o número, com uma mensagem parabenizando o player pelo sucesso e informando quantas tentativas precisou.

* 1. OBS: Para gerar o número aleatório será necessário adicionar a ***biblioteca Util*** no Portugol Webstudio, essa biblioteca possui a função ***“sorteia(mínimo, máximo)”***.
     1. Entre o **“*programa”*** e a *“****funcao inicio()”***inclua a biblioteca ***“Util”***

**Instrução:** inclua biblioteca Util

* + 1. Após a inclusão é possível utilizar a função sorteia em seu código, para retornar um número sorteado entre um ***“mínimo”*** e um ***“máximo”***

**Instrução:** Util.sorteia(minimo,maximo)