

PART 1.2

1. Par ou ímpar? Receba um número inteiro na entrada e imprima **par**, quando o número for par ou **ímpar** quando o número for ímpar.
2. Receba um número inteiro na entrada e imprima **Fizz** se o número for divisível por 3. Caso contrário, imprima o mesmo número que foi dado na entrada.
3. Receba um número inteiro na entrada e imprima **Buzz** se o número for divisível por 5. Caso contrário, imprima o mesmo número que foi dado na entrada.
4. Receba um número inteiro na entrada e imprima **FizzBuzz** na saída se o número for divisível por 3 e por 5. Caso contrário, imprima o mesmo número que foi dado na entrada.
5. Receba 3 números inteiros na entrada e imprima **crescente** se eles forem dados em ordem crescente. Caso contrário, imprima **não está em ordem crescente**.
6. Distância entre dois pontos: receba 4 números na entrada, um de cada vez. Os dois primeiros devem corresponder, respectivamente, às coordenadas x e y de um ponto em um plano cartesiano. Os dois últimos devem corresponder, respectivamente, às coordenadas x e y de um outro ponto no mesmo plano. Calcule a distância entre os dois pontos. Se a distância for maior ou igual a 10, imprima **longe** na saída. Caso o contrário, quando a distância for menor que 10, imprima **perto**.
7. Escreva um programa que calcula as raízes de uma equação do segundo grau. O programa deve receber os parâmetros a , b , e c da equação $ax^2 + bx + c$ respectivamente, e imprimir o resultado na saída da seguinte maneira. Quando não houver raízes reais imprima: **esta equação não possui raízes reais**. Quando houver apenas uma raiz (ou seja, uma raiz com multiplicidade 2) imprima: **a raiz desta equação é X** ou **a raiz dupla desta equação é X** onde X é o valor da raiz dupla. Quando houver duas raízes reais imprima: **as raízes da equação são X e Y** onde X e Y são os valores das raízes.