

Lista 4

22)

Faça um programa que receba a medida de um ângulo em graus, um número inteiro. Determine e imprima o quadrante em que se localiza este ângulo. Considere os quadrantes a seguir:

Ângulo	Quadrante
0 a 90	1 ^o
90 a 180	2 ^o
180 a 270	3 ^o
270 a 360	4 ^o
0 a -90	1 ^o
-90 a -180	2 ^o
-180 a -270	3 ^o
-270 a -360	4 ^o

R:

```
#include <stdio.h>
int main () {
    int angulo;
    printf("Digite angulo: ");
    scanf("%d", &angulo);
    if(angulo<=90 && angulo>=-90)printf("primeiro"); else
    if(angulo<=180 &&angulo>=-180)printf("segundo"); else
    if(angulo<=270 &&angulo>=-270)printf("terceiro"); else
    printf("quarto");
}
```