

## **Exercícios de Interface WEB II**

**Aula:** Laços de Repetição (While, Do While, For)

**Professor:** Rafael Barreto

**1** – Faça um programa que exiba apenas os números que são múltiplos de 5 e múltiplos de 9 em uma faixa de valores de 1000 a 10000.

**Obs:** Os múltiplos de um determinado número são todos os valores que ao serem divididos por esse determinado número, resultam em uma divisão exata e sem resto, ou seja, um número inteiro.

**2** – Faça um programa que conte de 1 a 100 e a cada múltiplo de 10 emita uma mensagem: "Múltiplo de 10".

**3** – Ler 10 números e imprimir quantos são pares e quantos são ímpares.

**4** – Ler N números e imprimir quantos são pares e quantos são ímpares. O programa deve parar quando for digitado o valor 0.

## DESAFIO

### Jogo de Adivinhação (Desafio)

Um pequeno jogo de adivinhação funciona da seguinte forma: você define um número  $n$  e chama um amigo, que deverá adivinhar o número escolhido. Faça um programa que peça um inteiro e então fique pedindo que um usuário tente adivinhá-lo até que acerte. Em cada tentativa o programa deve dizer se o chute foi maior ou menor que o número certo.

#### Entrada

A primeira linha de entrada será o inteiro  $n$ , que deverá ser adivinhado. As próximas linhas serão os números chutados pelo jogador, que continuará chutando números até que adivinhe o número correto.

#### Saída

Se o número digitado for menor que  $n$  apresente a mensagem: “O número correto é maior.”. Se o número digitado for maior que  $n$  apresente a mensagem: “O número correto é menor.”. Quando o usuário acertar o número imprima: “Parabéns! Você acertou.”.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
7 5 8 7	O número correto é maior. O número correto é menor. Parabéns! Você acertou.
5 4 5	O número correto é maior. Parabéns! Você acertou.
-2 -1 -3 -2	O número correto é menor. O número correto é maior. Parabéns! Você acertou.