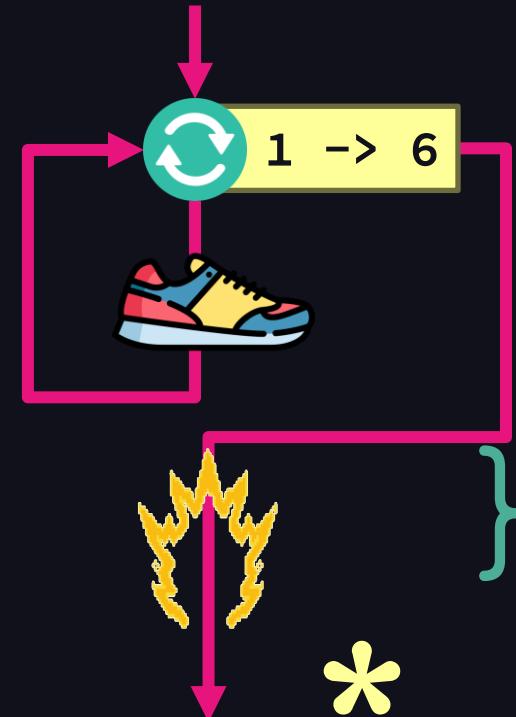


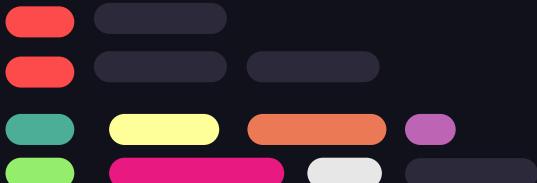
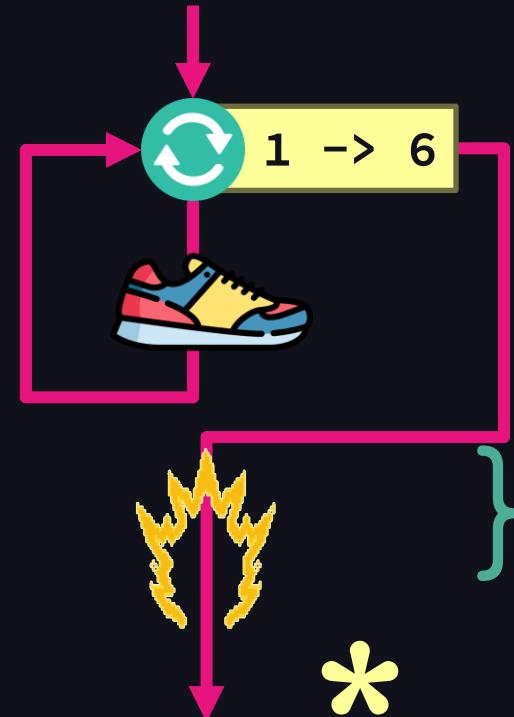
Estruturas de Repetição

{



Estruturas de Repetição

{



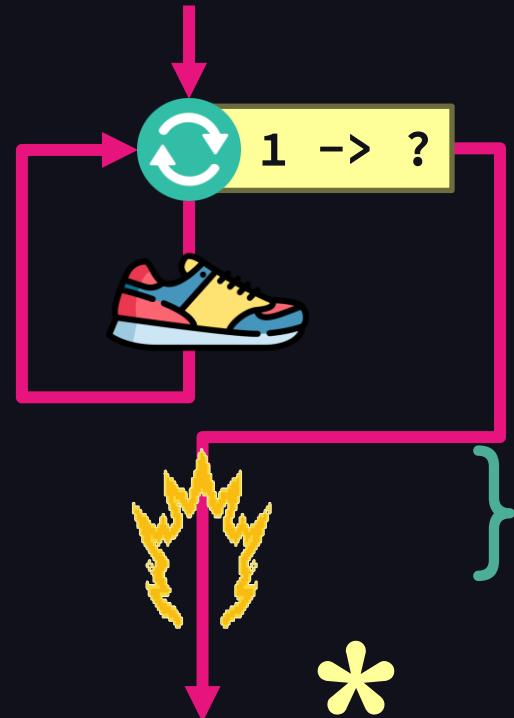
Formador: Ricardo Mourão

Estruturas de Repetição

{

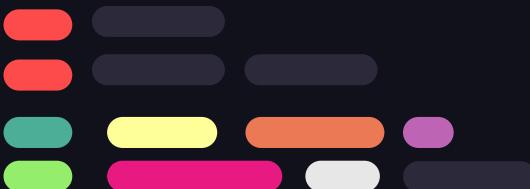


Formador: Ricardo Mourão



Estruturas de Repetição

{



Estruturas de Repetição

{



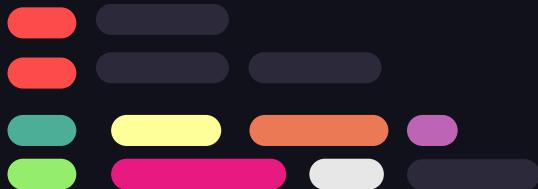
Estruturas de Repetição

{



Enquanto não
passo
ataque

}



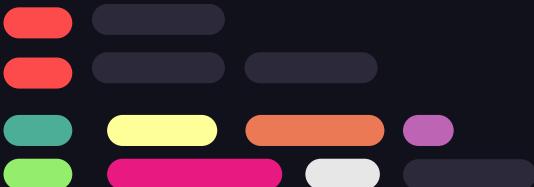
Estruturas de Repetição

{

Enquanto não 
passo
ataque

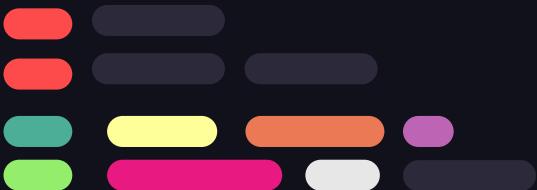
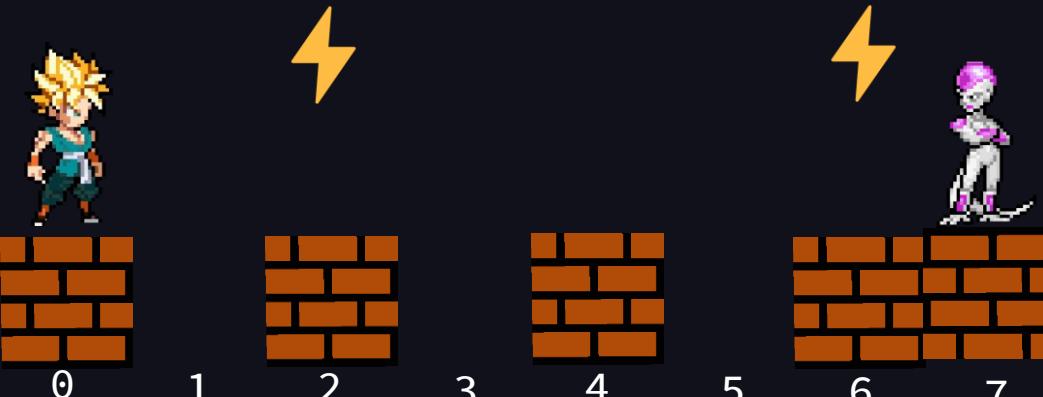
`while not  :`
passo
ataque

}

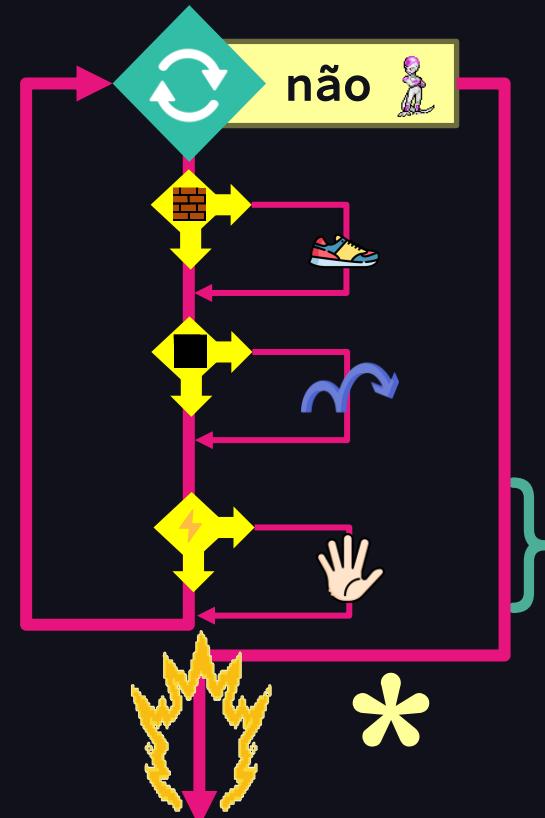


Estruturas de Repetição

{

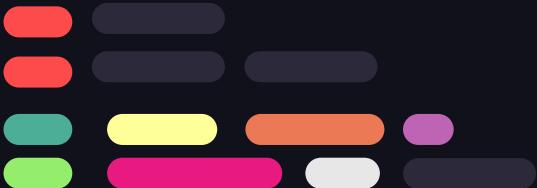
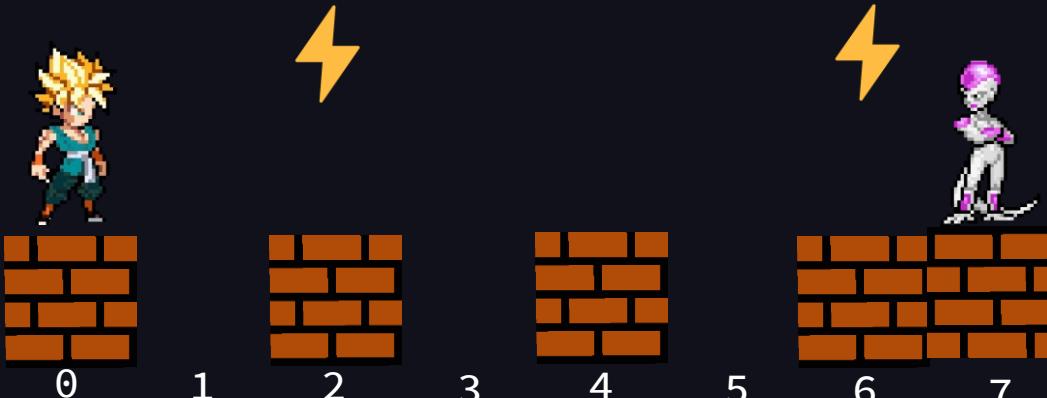


Formador: Ricardo Mourão

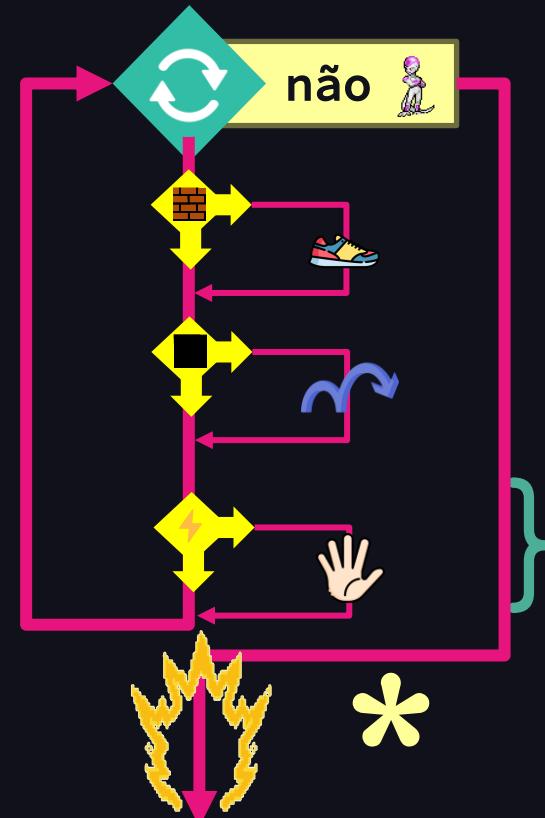


Estruturas de Repetição

{

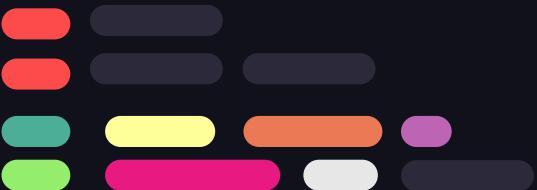
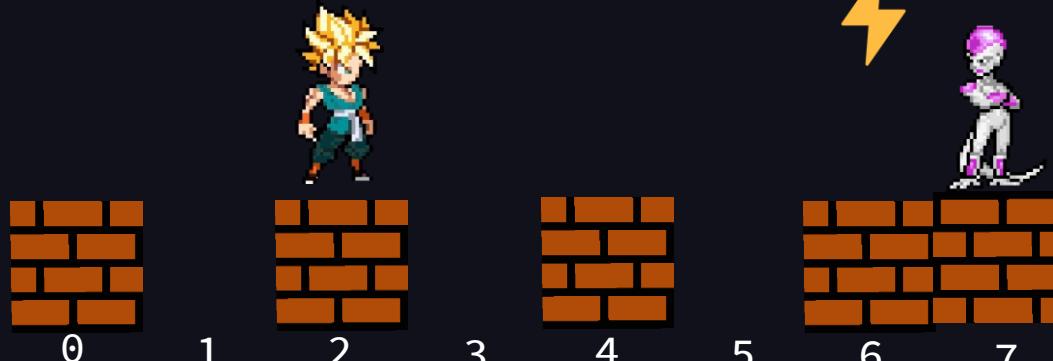


Formador: Ricardo Mourão

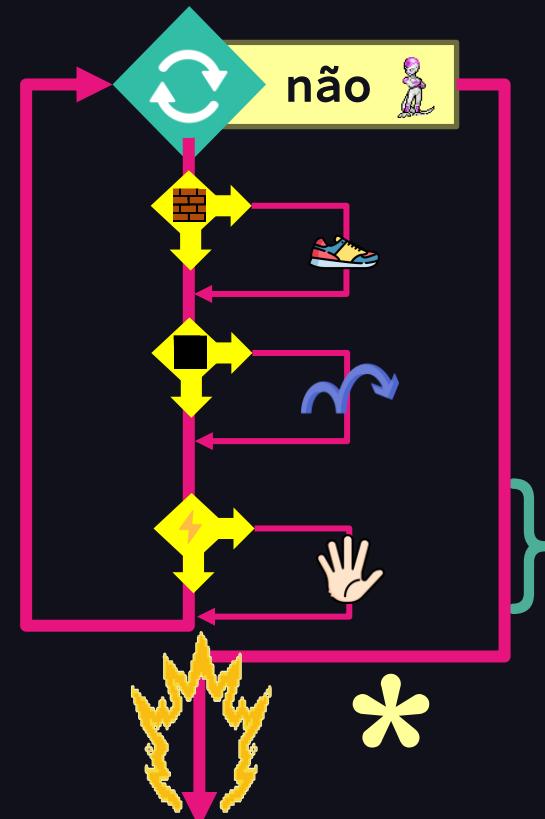


Estruturas de Repetição

{



Formador: Ricardo Mourão



Estruturas de Repetição

{

0

1

2

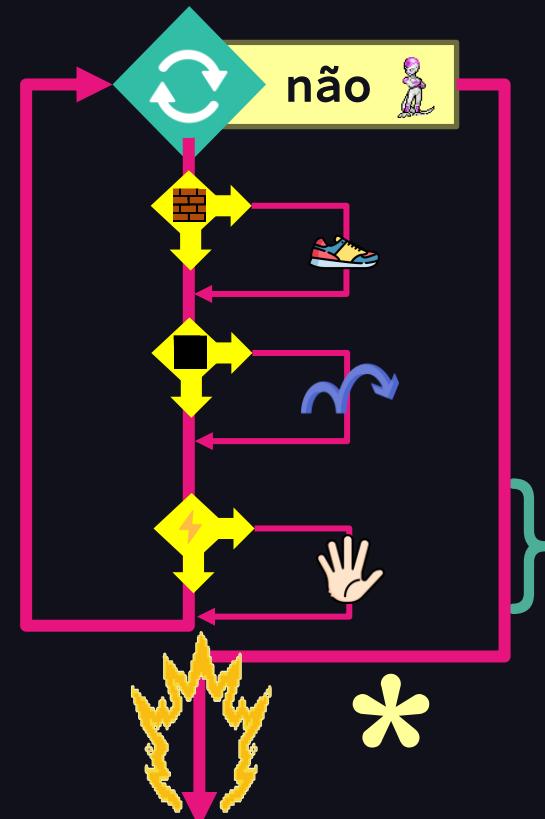
3

4

5

6

7



Estruturas de Repetição

{



Formador: Ricardo Mourão



Estruturas de Repetição

{ While

• • •

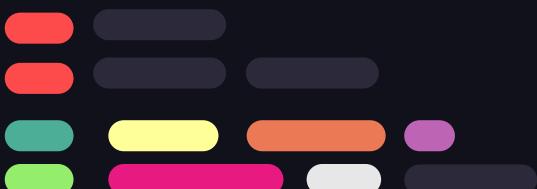
O while é uma estrutura de controlo que permite repetir um bloco de código enquanto uma condição for verdadeira.



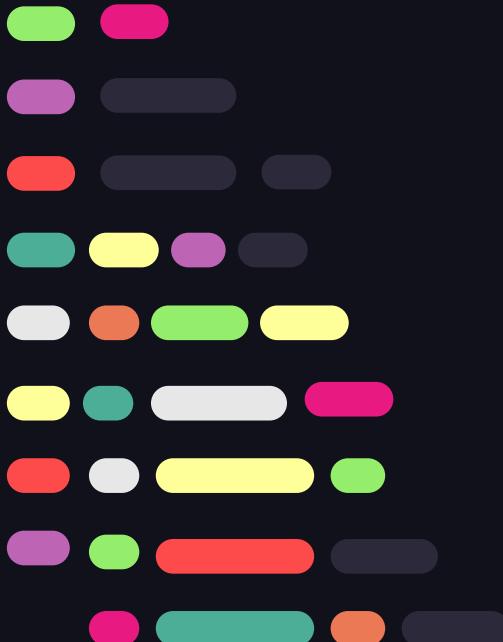
```
contador = 1
while contador <= 5:
    print(contador)
    contador += 1
```

}

CUIDADO PARA OS LOOPS INFINITOS



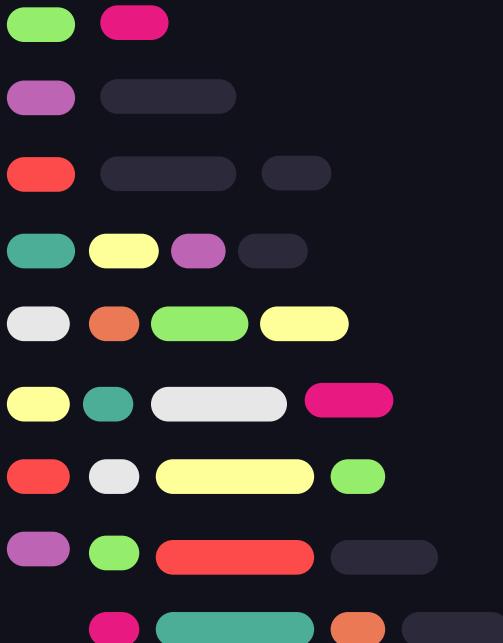
PRÁTICA! Exercicio 41



Desenvolva um programa que faça 3 perguntas ao utilizador e apenas aceite como resposta “V” ou “F”. Caso esteja errado, peça para repetir a resposta até ter um valor correto.



PRÁTICA! Exercício 42



Crie o jogo da adivinha v2.0. O computador deve “pensar” num número de 0 a 10 e o utilizador deve adivinhar o número escolhido. Só que agora o jogador vai tentar adivinhar até acertar. No final mostre quantas tentativas foram necessárias.



PRÁTICA! Exercício 43



Desenvolva um programa que leia 3 valores e mostre o menu:



[1] SOMAR



[2] MULTIPLICAR



[3] MAIOR



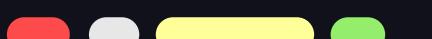
[4] NOVOS NÚMEROS



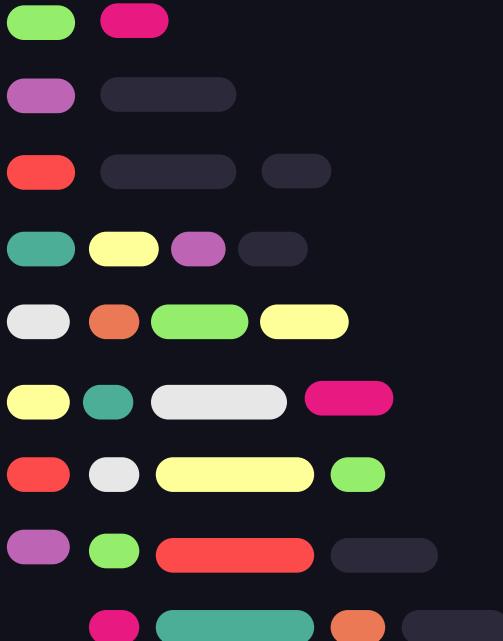
[5] SAIR DO PROGRAMA



O programa deve realizar a operação solicitada em cada caso.



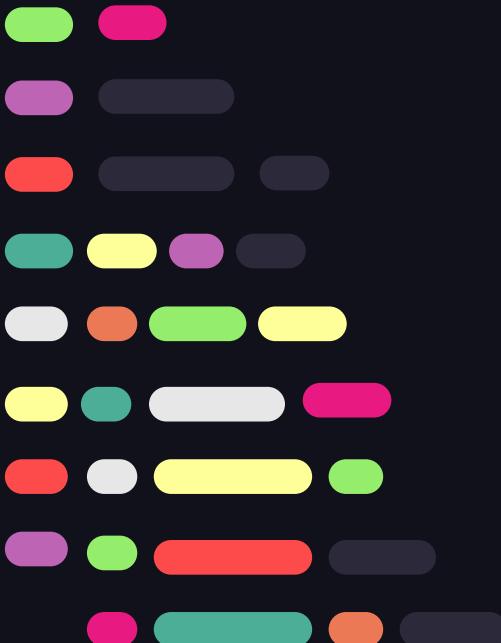
PRÁTICA! Exercício 44



Desenvolva um programa que leia um número qualquer e que mostre o seu fatorial.



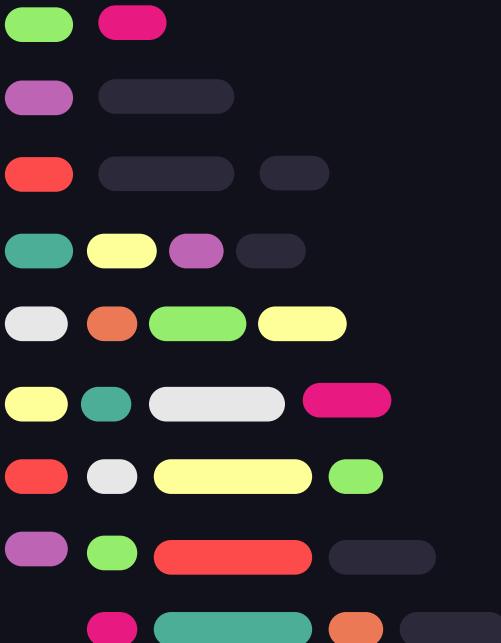
PRÁTICA! Exercício 45



Escreva um programa que leia um número N inteiro qualquer e mostre os N primeiros elementos de uma sequência de Fibonacci.



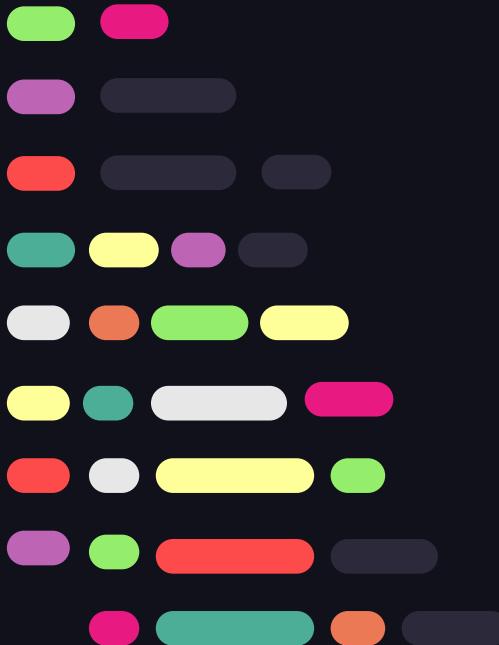
PRÁTICA! Exercício 46



Crie um programa que leia vários números inteiros e que termine apenas quando o utilizador digitar a opção para parar. No final mostre quantos números o utilizador inseriu e qual a soma entre eles.



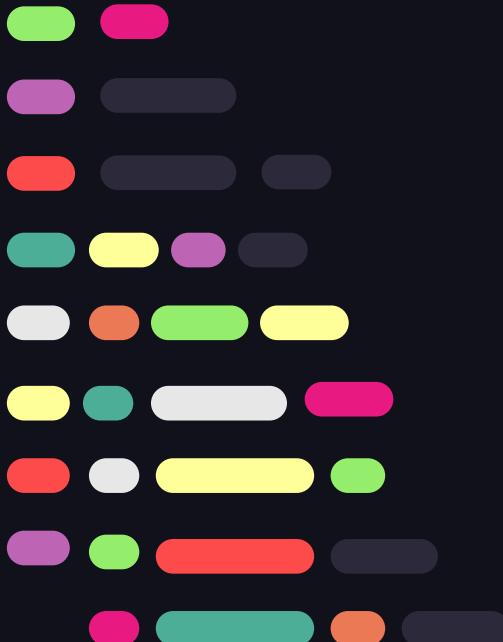
PRÁTICA! Exercício 47



Crie um programa que leia várias notas introduzidas pelo utilizador. No final mostre quantas notas o utilizador inseriu, qual a média entre elas e qual a maior e a menor nota.



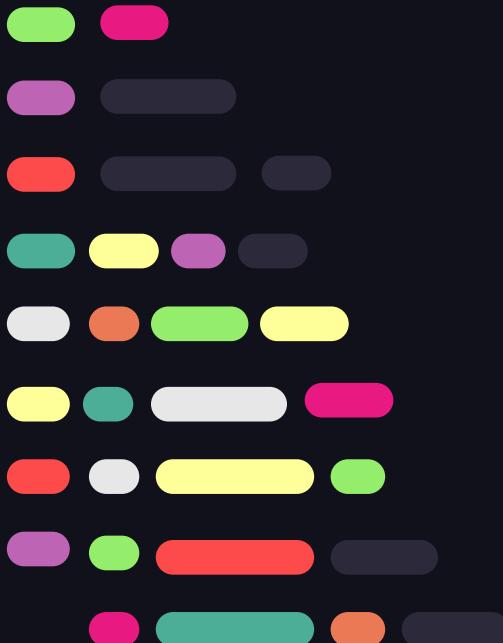
PRÁTICA! Exercicio 48



Tabuada V2.0 – Faça um programa que mostre a tabuada de vários números inseridos pelo utilizador. O programa deverá ser interrompido quando o número inserido for negativo ou 0.



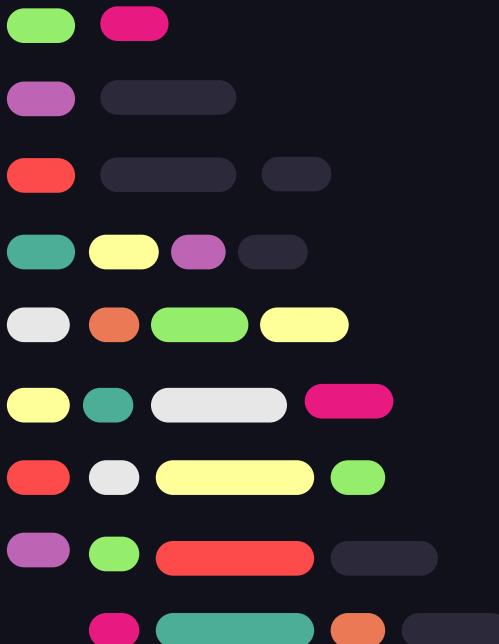
PRÁTICA! Exercício 49



Desenvolva o jogo par ou ímpar. O jogo só será interrompido quando o jogador perder e deverá exibir o total de vitórias consecutivas.



PRÁTICA! Exercício 50



Crie um programa que leia a idade e o sexo de várias pessoas. A cada pessoa registada o programa deverá perguntar se o utilizador quer continuar ou não.
No final mostre:

- a) Quantas pessoas têm mais de 25 anos.
- b) Quantos homens com menos 17 anos foram registados.
- c) Quantas mulheres foram registadas.
- d) Quantos menores de idade foram registados.

