

LISTA DE EXERCÍCIOS EM C#

Data: 24/03/2023

Descrição:

Esta lista contém uma série de exercícios progressivos em C#, projetados para ajudar a praticar e aprimorar suas habilidades de programação na linguagem C#. Cada exercício aborda conceitos diferentes e aumenta gradualmente em dificuldade.

Bom trabalho!

- 1) Escreva um programa que imprima "Olá, mundo!" na tela.
- 2) Crie um programa que solicite ao usuário que insira seu nome e, em seguida, imprima uma mensagem de boas-vindas utilizando esse nome.
- 3) Faça um programa que peça dois números ao usuário e exiba a soma deles.
- 4) Desenvolva um programa que solicite ao usuário que insira um número e, em seguida, imprima se o número é par ou ímpar.
- 5) Crie um programa que receba três notas de um aluno e calcule a média aritmética.
- 6) Faça um programa que peça ao usuário para inserir um número e imprima a tabuada desse número.
- 7) Escreva um programa que peça ao usuário para digitar uma frase e conte quantas vogais (a, e, i, o, u) existem nessa frase.
- 8) Crie um programa que gere e imprima os primeiros 10 números da sequência de Fibonacci.
- 9) Faça um programa que peça ao usuário para inserir um número e verifique se é um número primo.
- 10) Desenvolva um programa que calcule o fatorial de um número fornecido pelo usuário.

- 11) Escreva um programa que peça ao usuário para inserir uma palavra e verifique se é um palíndromo (ou seja, se é igual quando lida da esquerda para a direita e da direita para a esquerda).
- 12) Crie um programa que gere um número aleatório entre 1 e 100 e solicite ao usuário que o adivinhe. O programa deve informar se o palpite está acima, abaixo ou correto.
- 13) Faça um programa que peça ao usuário para inserir uma sequência de números separados por vírgula e, em seguida, ordene-os e os imprima.
- 14) Escreva um programa que converta uma temperatura em Celsius para Fahrenheit e vice-versa, solicitando ao usuário que escolha a conversão desejada.
- 15) Desenvolva um programa que calcule a área de diferentes formas geométricas (círculo, retângulo, triângulo) com base nas informações fornecidas pelo usuário.
- 16) Crie um programa que solicite ao usuário para inserir um número e, em seguida, exiba todos os seus divisores.
- 17) Faça um programa que leia uma lista de números e imprima apenas os números pares.
- 18) Escreva um programa que receba uma string do usuário e remova todas as vogais dessa string antes de imprimir o resultado.
- 19) Desenvolva um programa que simule o jogo "Pedra, Papel e Tesoura" entre o usuário e o computador.
- 20) Crie um programa que leia uma lista de palavras e encontre a palavra mais longa e a palavra mais curta.