

## ATIVIDADES DE ESTRUTURA DE REPETIÇÃO (PARA/FOR) I

1. Desenvolver um algoritmo que dentro de um intervalo de 1 a 30, leia os números ímpares divisíveis por três e os mostre em tela.
2. Escreva um algoritmo que receba 10 números positivos e negativos. E informe quantos números positivos e negativos foram inseridos.
3. Escreva um programa que receba três notas e calcule a média dessas notas.
4. Escreva um algoritmo que receba 10 notas aleatórias e mostre a maior e menor nota.