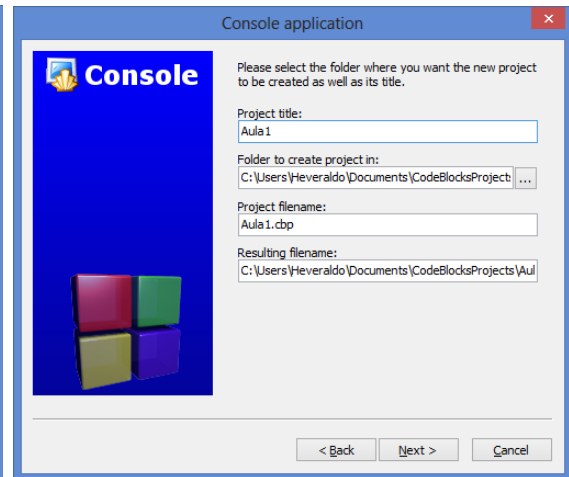
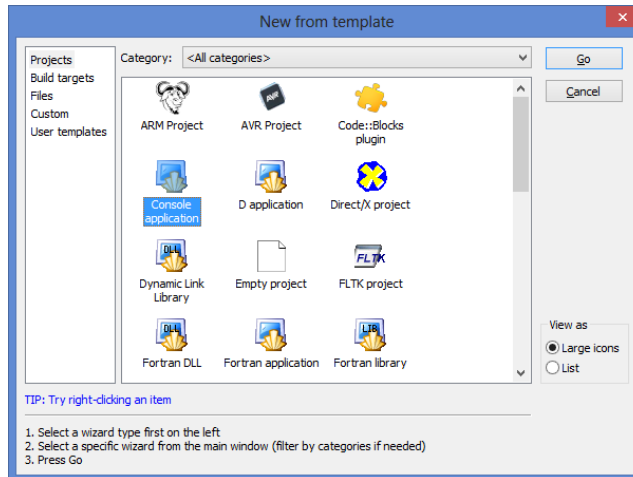




1. Nesta atividade você deve criar um projeto no Code::Blocks e digitar um programa executa-lo.
 - a) Execute o aplicativo do Code::Blocks.
 - b) Escolha File → New → Project no Menu.
 - c) Escolha "Console Application" na janela New from template e clique em "Go":
 - d) Marque Projeto C e clique em "OK".
 - e) Na janela Console Application digite um título para o projeto (Exemplo: Aula1). Não esqueça de clicar no botão "..." e escolher uma pasta para gravar o projeto (Sugestão: Desktop). Clique em "Next >"
 - f) Na próxima janela clique em "Finish".



- g) No painel Management dê um duplo-clique no arquivo main.c.

- h) Digite o programa abaixo:

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
```

```
int main()
{
    int i;
    float f;
    char ch;
    i = 50;
    f = 4.5;
    ch = 'A';

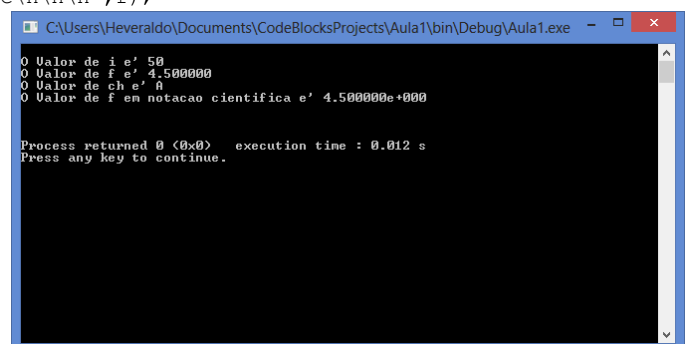
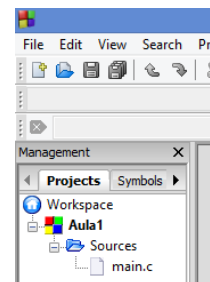
    printf("\nO Valor de i e' %d",i);
    printf("\nO Valor de f e' %f",f);

    printf("\nO Valor de ch e' %c",ch);
    printf("\nO Valor de f em notacao cientifica e' %e\n\n",f);

    return 0;
}
```

- i) Execute o programa pressionando a tecla F9.

- j) Observe o resultado:



2. Digite e execute o programa abaixo:

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
#include <time.h>
```

```
int main()
{
    int Numero = 0, Cont = 0, Resp = 99;
    srand(time(NULL));
    Numero = rand() % 10;
    printf("\n Eu escolhi um numero e voce vai tentar adivinhar!");
    while(Numero != Resp){
        printf("\n\n Digite um numero entre 0 e 9: ");
        scanf("%d", &Resp);
        if (Resp < 0 || Resp > 9) continue;
        if (Numero > Resp) printf("\n\n O Numero e' > que %d\n",Resp);
        if (Numero < Resp) printf("\n\n O Numero e' < que %d\n",Resp);
        Cont = Cont + 1;
    }
    printf("\n\n\n Voce conseguiu em %d tentativas!!!\n\n\n", Cont);

    return 0;
}
```

3. Altere o programa anterior para números entre 0 e 99.