Curso Técnico Integrado em Informática

Disciplina: Lógica de Programação

Professora: Carina Farias

Aluno (a): \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Lista de Exercícios 15 – Estruturas de Repetição – Parte II (WHILE)

1. Faça um programa para ler o sexo de uma pessoa. Os valores válidos para o sexo são M, m, F ou f. Caso o

valor lido não seja nenhuma dessas opções, o usuário deve digitar um novo valor até fornecer um valor

válido.

2. Escreva um programa para ler a nota da prova de um aluno. Uma nota para ser válida precisa ser maior ou

igual a 0 e menor ou igual a 10. Caso a nota lida não seja válida, o usuário deve digitar um novo valor até

fornecer um valor válido.

3. Escreva um programa para ler vários pares de números e para cada par indicar qual é o número maior. A

interrupção do programa ocorre quando os números informados são iguais.

4. Crie um programa que leia vários números inteiros. O programa deve parar de ler números quando for

digitado um valor negativo. No final, o programa deve mostrar quantos números foram digitados e o

somatório dos números digitados. O valor negativo não deve ser considerado para fazer a contagem e o

somatório.

5. Crie um programa que gere vários números aleatórios entre 1 e 10. O programa deve calcular e mostrar a

quantos números foram gerados até ser gerado o número 10 (que não deve ser contado).

6. Faça um programa que leia vários números inteiros. No final, o programa deve mostrar a média dos valores

digitados, o maior e o menor número lido. O programa deve perguntar ao usuário se ele deseja continuar ou

não a informar valores.

7. Faça um programa que leia uma quantidade não determinada de números inteiros. Calcule a quantidade de

números pares e ímpares e a média geral dos números lidos. O número que encerrará a leitura será zero.

8. Escreva um programa para gerar um número aleatório entre 1 e 10. O usuário deve tentar adivinhar o

número gerado pelo programa. Quando o usuário adivinhar o número gerado, o programa deve informar

quantos palpites foram necessários para ele vencer.

9. Faça um programa para ler dois números e apresentar o seguinte menu na tela:

[1] Digite 1 para somar os números

[2] Digite 2 para multiplicar os números

[3] Digite 3 para informar novos números

[4] Digite 4 para sair do programa

O programa deverá realizar a operação solicitada em cada opção.

10. Faça um programa que leia a idade e o peso de um grupo de pessoas. Calcule e mostre:

a) A quantidade de pessoas com menos de 45 anos;

b) A média de peso das pessoas com idade entre 60 e 70 anos (inclusive);

c) O maior peso entre as pessoas com menos de 12 anos.

O programa deve perguntar ao usuário se ele deseja continuar a informar valores.