Aluna: Ruth Maria da Silva

Turma: 2012.2

Curso: Ciências da computação

1. Faça um algoritmo que leia 2 valores e mostre as quatro operações matemáticas básicas entre estes 2 números.

```
#include <stdio.h>
#include <conio.h>
main(){
    float num1, num2;
   printf("\n digite os 2 numeros \n");
   scanf("%f%f", &num1, &num2);
    printf("\n A soma eh %.2f", num1+num2);
    printf("\n A subtracao eh %.2f", num1-num2);
   printf("\n A multiplicacao eh %.2f", num1*num2);
   printf("\n A divisao eh %.2f", num1/num2);
   getch();
}
```

2. Faça um algoritmo que calcule a área de um triângulo. São dadas a base e a altura do triângulo.

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

main(){
    float base, altura;

printf("\n\t\t\t CALCULO DA AREA DO TRIANGULO \n\n");
    printf(" informe a base e altura \n");
    scanf("%f%f", &base, &altura);

printf("A area eh %.2f", (base*altura)/2);

getch();
}
```

3. Faça um algoritmo que através de quatro notas calcule as médias aritmética, harmônica e geométrica.

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

main(){
    float nota1, nota2, nota3, nota4;

    printf("\n\t\t\t CALCULO DA MEDIA \n\n");
    printf(" informe as 4 notas \n");
    scanf("%f%f%f%f", &nota1, &nota2, &nota3, &nota4);
```

```
printf("\n\n A media aritmetica das notas eh %.2f", (nota1+nota2+nota3+nota4)/4);
    printf("\n A media harmonica das notas eh %.2f", 4/(1/nota1 + 1/nota2 + 1/nota3 +
1/nota4));
                                                                           %.2f",
    printf("\n
                        media
                                   geometrica
                 A
                                                  das
                                                          notas
                                                                    eh
pow(nota1*nota2*nota3*nota4,0.25));
    getch();
}
4. Faça um algoritmo que imprima como resposta o sucessor e o antecessor de um
número dado.
#include<stdio.h>
#include<conio.h>
main(){
    int num;
    printf("\n\t\t\ CALCULO DO SUCESSOR E ANTECESSOR DE UM NUMERO
n'n;
    printf(" informe o numero \n");
    scanf("%d", &num);
    printf("\n O sucesso: %d \n Antecessor: %d", num+1, num-1);
    getch();
}
```

5. Escrever um algoritmo para ler dois valores numéricos e apresentar a diferença do maior pelo menor.

```
main(){
    int num1, num2, maior, menor;
    printf("\n\t\t CALCULO DA DIFERENCA DO MAIOR NUMERO PELO
\overline{MENOR} \setminus n \setminus n'');
    printf(" informe os 2 numeros \n");
    scanf("%d%d", &num1, &num2);
    maior = num1;
    menor = num1;
    if(num2 > maior)
         maior = num2;
    if(num2 < menor)
        menor = num2;
    printf("\n A diferenca eh %d", maior-menor);
    getch();
}
```

6. Faça um algoritmo que leia um número e mostre uma mensagem indicando se este número é par ou ímpar e se é positivo ou negativo.

```
main(){
    int num1;
    printf("\n\t VERIFICA SE UM NUMERO EH PAR OU IMPAR POSITIVO OU
NEGATIVO \langle n \rangle n'');
    printf(" informe o numero \n");
    scanf("%d", &num1);
    if(num1\%2 == 0)
        printf("\n o numero %d eh par", num1);
    else
        printf("\n o numero %d eh impar", num1);
    if(num1 > 0)
        printf("\n o numero %d eh positivo", num1);
    else
        printf("\n o numero %d eh negativo", num1);
    getch();
}
```