Exercícios do livro, capítulo 1:

1. 1.1, 1.2
2. 1.4, 1.5
3. 1.8, e um de 1.9, 1.10, 1.11

Exercícios do Capítulo 2

* Um de 1, 2, 3
* 5
* 11
* 12 ou 13

Problemas de programação (fazer **pelo menos um!**)

* 17
* 19
* 22
* 27

Capítulo 3:

Exercícios de revisão:

* um de 1, 2, 3
* um de 8, 10
* um de 12, 13, 14

Exercícios de programação:

* 18 ou 24
* 31

(conclusão dos exercícios do Cap 3)

Exs do Cap 4

* 1
* 2 ou 4

Exs de programação (tb do Cap 4)

* 5
* 7

Exercícios do cap 5

Revisão

* 1
* 3
* 4

Programação

* 9
* 12

**Exercícios:**

* 2 (p.363)
* 4 (p. 364)

**Problemas:**

* 6 (p. 365)
* Termine o código (ver [SampleCH6](http://highered.mheducation.com/sites/dl/free/0073523305/689300/Sample_Programs_Ch06.zip)) do Hi-Lo Game (p.351-361)
* 7 (p. 365) Sugestão: utilize uma estrutura semelhante ao Hi-Lo

Problemas de Programação (Cap 5)

* 15
* 17
* 14

------------//-------------**até 2 mini teste**----------------//------------