Mais repetições - Atividades

Atividade 10: Modifique o programa 5.10 para que aceite respostas com letras maiúsculas e minúsculas em todas as questões.

Acumuladores

Atividade 11: Escreva um programa que pergunta o depósito inicial e a taxa de juros de uma poupança. Exiba os valores mês a mês para os 24 primeiros meses. Escreva o total ganho com juros no período.

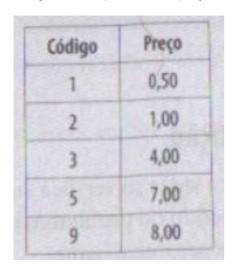
Atividade 12: Altere o programa da atividade 11 de forma a perguntar também o valor depositado mensalmente. Esse valor será depositado no início de cada mês, e você deve considerá-lo para o cálculo de juros do mês seguinte.

Atividade 13: Escreva um programa que pergunta o valor inicial de uma dívida e o juro mensal. Pergunte também o valor mensal que será pago. Imprima o número de meses para que a dívida seja paga, o total pago e o total de juros pagos.

Interrompendo a repetição

Atividade 14: Escreva um programa que lê números inteiros do teclado. O programa deve ler os números até que o usuário digite 0 (zero). Ao final da execução, exiba a quantidade de números digitados, assim como a soma e a média aritmética.

Atividade 15: Escreva um programa para controlar uma pequena máquina registradora. Você deve solicitar ao usuário que digite o código do produto e a quantidade comprada. Utilize a tabela de códigos abaixo para obter o preço de cada produto:



Seu programa deve exibir o total das compras depois que o usuário digitar 0. Qualquer outro código deve gerar a mensagem de erro "Código Inválido".

Atividade 16: Execute o programa 5.14 para os seguintes valores: 501, 745, 384, 2, 7 e 1.

Atividade 17: O que acontece se digitarmos 0 (zero) no valor a pagar?

Atividade 18: Modifique o programa para também trabalhar com notas de R\$ 100.

Atividade 19: Modifique o programa para aceitar valores decimais, ou seja, também contar moedas

de 0,01, 0,02, 0,05, 0,10 e 0,50.

Atividade 20: O que acontece se digitarmos 0,001 no programa anterior? Caso ele não funcione, altere-o de forma a corrigir o problema.