

## Atividades Aula 04 - Repetições

**Atividade 01:** Faça um programa que exiba os números de 1 a 100.

**Atividade 02:** Faça um programa para exibir os números de 50 a 100.

**Atividade 03:** Faça um programa para escrever a contagem regressiva do lançamento de um foguete. O programa deve imprimir 10, 9, 8, ... 1, 0 e Fogo! Na tela.

### Contadores

**Atividade 04:** Modifique o programa 5.8 para imprimir de 1 até o número digitado pelo usuário, mas desta vez, apenas os números ímpares.

**Atividade 05:** Modifique o programa 5.8 para escrever o 10 primeiros múltiplos de 3.

**Atividade 06:** Altere o programa 5.9 para exibir os resultados no mesmo formato de uma tabuada.  
 $2 \times 1 = 2$ ,  $2 \times 2 = 4$ .

**Atividade 07:** Modifique o programa da atividade 06 de forma que o usuário também digite o início e fim da tabuada, em vez de começar com 1 e 10.

**Atividade 08:** Escreva um programa que lê dois números. Imprima o resultado da multiplicação do primeiro pelo segundo. Utilize apenas os operadores de soma e subtração para calcular o resultado. Lembre-se de que podemos entender a multiplicação de dois números como somas sucessivas de um deles. Assim,  $4 \times 5 = 5 + 5 + 5 + 5 = 4 + 4 + 4 + 4 + 4$ .

**Atividade 09:** Escreva um programa que lê dois números. Imprima a divisão inteira do primeiro pelo segundo, assim como o resto da divisão. Utilize apenas os operadores de soma e subtração para calcular o resultado. Lembre-se que podemos entender o quociente da divisão de dois números como a quantidade de vezes que podemos retirar o divisor do dividendo. Logo,  $20/4 = 5$ , uma vez que podemos subtrair 4 cinco vezes de 20.