

Lista de 30 Exercícios de Lógica de Programação

1. Entrada e Saída de Dados

1. Escreva um programa que leia um número e o exiba na tela.
2. Peça ao usuário para digitar seu nome e exiba uma mensagem de boas-vindas.
3. Leia dois números e exiba a soma deles.
4. Leia três números e exiba a média aritmética.
5. Leia um número e exiba seu antecessor e sucessor.

2. Operações Matemáticas Simples

6. Leia um número e exiba o dobro, o triplo e a raiz quadrada dele.
7. Converta um valor em reais para dólares, considerando uma taxa fixa de câmbio.
8. Leia um número e exiba o quadrado e o cubo dele.
9. Leia dois números e exiba o maior e o menor entre eles.
10. Leia um número e exiba se ele é positivo, negativo ou zero.

3. Estruturas Condicionais (if-else)

11. Verifique se um número digitado pelo usuário é par ou ímpar.
12. Peça dois números e informe qual é o maior.
13. Peça três números e exiba o maior e o menor entre eles.
14. Peça ao usuário sua idade e informe se ele é menor de idade ou maior de idade.
15. Peça ao usuário uma senha e verifique se ela é igual a "1234". Caso contrário, exiba "Acesso negado".

4. Estruturas de Repetição (for, while, do-while)

16. Exiba os números de 1 a 10 na tela.
17. Exiba os números pares de 1 a 20.
18. Exiba os números ímpares de 1 a 20.
19. Peça um número e exiba a tabuada desse número (de 1 a 10).
20. Leia um número e exiba todos os números de 0 até esse número.

5. Aplicações com Contadores e Acumuladores

21. Some todos os números de 1 a 100 e exiba o resultado.
22. Some apenas os números pares de 1 a 100 e exiba o resultado.
23. Peça ao usuário 10 números e exiba a soma total.
24. Peça ao usuário 5 números e exiba a média deles.
25. Leia números até que o usuário digite 0 e exiba a soma total.

6. Trabalhando com Strings

26. Leia uma palavra e exiba ela ao contrário.
27. Peça ao usuário para digitar uma frase e conte quantas vogais há nela.

28. Peça ao usuário para digitar uma senha e informe se ela contém pelo menos 8 caracteres.
29. Leia um nome e verifique se ele começa com a letra "A".
30. Peça ao usuário para digitar uma palavra e verifique se ela é um palíndromo (exemplo: "arara").