

Aula 07 – Lista de Exercícios

Algoritmos e Lógica de Programação

Lista de Exercícios

1. Ler um número e se ele for maior que 20, então imprimir a metade do número.
2. Ler um número e imprimir se ele é positivo, negativo ou nulo.
3. Ler um número e imprimir se ele é ou não múltiplo de 3.
4. A prefeitura de uma cidade resolveu criar uma linha de crédito aos seus servidores. A regra é que a prestação não pode ultrapassar 30% do salário bruto. Faça um programa que receba o valor do salário bruto e o valor da prestação e indique se é ou não possível o empréstimo.

Lista de Exercícios

5. Ler um número com três dígitos e imprimir se o algarismo da casa das centenas é par.
6. Entrar com um número e imprimir se ele é igual a 20, menor ou maior.
7. Fazer um programa que leia dois números e imprima se eles são iguais ou diferentes.
8. Entrar com dois números e imprimir o maior
9. Ler dois números e imprimi-los em ordem decrescente.

Lista de Exercícios

10. Ler três números e imprimir o maior.
11. Ler três números e imprimi-los em ordem crescente.
12. Ler três números e guarda-los em três variáveis com os nomes: maior, intermediário e menor.
13. Ler 5 números e imprimir o maior e o menor.
14. Ler três números e verificar se eles podem representar os lados de um triângulo. A regra é que um lado deve ser menor que a soma dos outros dois lados.

Lista de Exercícios

15. Ler três notas, calcular a média e se esta for maior ou igual a 7 imprimir aprovado ou reprovado.
16. Acontecerá um campeonato de natação e devemos verificar em qual categoria o atleta se encaixa. Ler a idade e decidir a categoria conforme a regra:
 - Infantil A – 5 a 7 anos
 - Infantil B – 8 a 10 anos
 - Juvenil A – 11 a 13 anos
 - Juvenil B – 14 a 17 anos
 - Sênior – 18 anos ou mais

Lista de Exercícios

17. Pesquise a função `sqrt` da biblioteca `math.h`. Faça um programa que leia três variáveis (`a`, `b`, e `c`) e resolva uma equação do segundo grau.
18. Em um campeonato de arco e flecha tem-se equipes de três atletas para cada estado. Crie um programa que leia a quantidade de pontos obtidos por cada um deles e informe se a equipe foi classificada de acordo com a seguinte especificação:
 - Ler os pontos de cada jogador da equipe
 - Mostrar os valores em ordem crescente
 - Se a soma dos pontos for maior que 100, imprimir a média dos pontos, senão imprimir desclassificada