Lista H - Estrutura de Repetição - While - Break - For

Estruturas de Repetição (while)

**1.** Crie um programa em HTML/JS o qual:

**a)**Ao clicar num botão "Contar"...

**b)** Exiba, debaixo do botão, os números de 1 a 15, um embaixo do outro

**2.**Crie um programa em HTML/JS o qual:

**a)**Tenha um botão "Diga algo sobre a quarentena"

**b)** Ao clicar nele, mostre na própria página 7 vezes uma frase a sua escolha

**3.** Refaça o programa anterior de tal forma que, antes de cada frase apareça um contador. Ex: Se a frase digitada foi “Boa Tarde” a página ficará assim:  
   1. Boa tarde  
   2. Boa tarde  
   ...  
   7. Boa tarde

**4.**Crie um programa em HTML/JS o qual:

**a)** Ao clicar num botão "S2 Pares"...

**b)**Exiba, debaixo do botão, todos os números pares de 0 a 100, um embaixo do outro

**5.** Crie um programa em HTML/JS o qual:

**a)** Ao clicar num botão "Números cabalísticos"...

**c)**Exiba, debaixo do botão, os números de 1 a 15, um embaixo do outro, PORÉM, **não** devem aparecer os números cabalísticos **3**, **4**, **7**, **10** e **12**.

**6.** Crie um programa em HTML/JS o qual:

**a)**Pergunte o nome da pessoa que o usuário mais ama na vida

**b)**Pergunte o quanto o usuário a ama (um número inteiro)

**c)** Ao clicar num botão "Expressar amor", devem aparacer, abaixo dele, **N**vezes (conforme o valor em **b)**) a frase indicada em **a)**, como neste exemplo (considerando o nome "Lady Gaga" e que ama "3")

 1 - **Lady Gaga**, eu te amo! *Sempre lembre disso!*

 2 - **Lady Gaga**, eu te amo! *Sempre lembre disso!*

 3 - **Lady Gaga**, eu te amo! *Sempre lembre disso!*

**7.**Crie um programa em HTML/JS o qual:

**a)** Receba do usuário um número (tem que ser entre 20 e 100)

**b)** Ao clicar num botão "Adoro múltiplos de 5"...

**b)**Exiba, debaixo do botão, todos os múltiplos de 5 entre de 0 e o número informado em a), um embaixo do outro. Ex: 5, 10, 15, 20...

**8.** Crie um programa em HTML/JS o qual:

**a)**Receber um número (tem que estar entre 0 e 200)

**b)** Ter um botão chamado "Viva o 7!"

**c)**Ao clicar nesse botão, devem aparecer todos os múltiplos de 7 entre 0 e o número informado em a)

**c)** ATENÇÃO! Use a técnica de dedução de múltiplos por uso do resto da divisão e não usando a técnica de incrementar em 7. Para saber se um número é múltiplo de 7, basta descobrir se o resto da divisão dele por 7 é 0. Ex:

**9.**Crie um programa em HTML/JS o qual:

**a)**Pergunte ao usuário um número

**b)**Pergunte ao usuário uma frase

**c)** Ao clicar num botão "Papagaio", a frase é exibida N vezes em N alerts, onde N é o número informado em **a)**

**10.** Crie um programa em HTML/JS o qual:

**a)**Solicite ao usuário a quantidade de títulos mundiais da FIFA que seu clube tem

**b)** Ao clicar num botão "Ver troféus de mundiais FIFA"...

**c)**Devem aparecer, abaixo do botão, N imagens de um troféu, onde N é o valor informado em a). Porém...

**d)**Caso o valor informado em a) seja 0 ou menos, a imagem que deve aparecer apenas uma vez abaixo do botão é de um torcedor do time chorando

**11.**Crie um programa em HTML/JS o qual:

**a)**Pergunte ao usuário quantas voltas um carro dará numa corrida

**b)** Ao clicar num botão "Iniciar corrida!"...

**c)**Exiba, debaixo do botão, frases como estas:

**Carro dando a 1ª volta**

**Carro dando a 2ª volta**

**Carro dando a 3ª volta**

**d)**Até que o carro "termine" a corrida. Nesse caso, exiba abaixo de tudo, somente 1 vez, a frase

**Corrida finalizada!**

**12.** Crie um programa em HTML/JS o qual:

**a)** Pergunte, numa combo, qual a tabuada que o usuário quer ver na tela (2 a 9)

**b)**Pergunte até que número a tabuada deve ser construída

**c)** Ao clicar no botão “Ver Tabuada”, exiba abaixo a tabuada como neste exemplo (considerando que o usuário escolheu a tabuada do **3**e para ir até o 12)

    3 x 1 = **3**    3 x 2 = **6**

    3 x 3 = **9**  
    3 x 4 = **12**  
    3 x 5 = **15**  
    3 x 6 = **18**  
    3 x 7 = **21**  
    3 x 8 = **24**  
    3 x 9 = **27**

    3 x 10 = **30**

    3 x 11 = **33**

    3 x 12 = **36**

**d)** Observar que quando o multiplicador for ímpar, a linha apareça na cor vermelha e quando for par, na cor azul. ex: "3 x 1 = 3" aparecer tudo em vermelho, mas "3 x 4 = 12" aparece tudo em azul.

**13.**Crie um programa em HTML/JS o qual:  
**a)** Pergunte de quantos em quantos dias o usuário faz musculação (é só uma informação, só 1 número, ok?)  
**b)** Ao clicar em "Exibir rotina mensal", mostre uma sequência de 30 frases, como neste exemplo:

    Dia 1 - **Musculação**

    Dia 2 - Comer, dormir etc

    Dia 3 - Comer, dormir etc

    Dia 4 - **Musculação**

    Dia 5 - Comer, dormir etc

    Dia 6 - Comer, dormir etc

    Dia 7 -**Musculação**

**...**

Dia 30 -Comer, dormir etc

ODia 1**sempre** é de "Musculação"

Considere que, nesse exemplo, o usuário informou **3**no item **a)**

**14.**Crie um programa em HTML/JS que vá contando a idade do usuário e descrevendo sua fase na vida, considerando que:

- **Primeira Infância**: 0 a 4 anos

- **Pré-escolar**: + de 4 aos 6 anos

- **Segunda Infância**: + de 6 aos 10 anos

- **Adolescência**: + de 10 aos 18 anos

- **Adulto**: + de 18 até os 50 anos

- **Melhor idade**: + de 50 anos até 100 anos

- **Matusalém**: + de 100 anos

Assim, sua página HTML deve solicitar a idade do usuário. Na medida que for digitando, deve aparecer uma contagem de idade e indicação de fase da vida abaixo como neste exemplo:

   0 anos (Primeira Infância)

   1 anos (Primeira Infância)

   2 anos (Primeira Infância)

   3 anos (Primeira Infância)

   4 anos (Primeira Infância)

   5 anos (Pré-escolar)

   6 anos (Pré-escolar)

   7 anos (Segunda Infância)

   ....

A última linha deve ser a idade informada.

**15(desafio).** No filme clássico *"Ghost, do outra lado da vida"*, o protagonista, para atazanar a vida da médium canta a seguinte canção...

*1 elefante incomoda muita gente!*

*2 elefantes, incomodam, incomodam, muito mais!*

*1 elefante incomoda muita gente!*

*3 elefantes, incomodam, incomodam, incomodam, muito mais!*

*1 elefante incomoda muita gente!*

*4 elefantes, incomodam, incomodam, incomodam, incomodam, muito mais!*

*... e assim por diante*

Crie um programa em HTML/JS o qual:

**a)**Solicite ao usuário a quantidade elefantes

**b)**Ao clicar em "Atazanar a médium", exiba sempre o trecho da canção de 1 elefante, seguido do trecho com 2 elefantes e depois 3... até a quantidade de elefantes indicado em **a)**. Note que a palavra "*incomodam*" repete-se conforme essa mesma quantidade.

Por exemplo, o se o usuário informar 4 em **a)**, devem aparacer 3 estrofes, como no enunciado da questão, de "2 elefantes" até "4 elefantes"

**16.**Crie um programa em HTML/JS que simule a entrada de caronas num carro:

**a)**Pergunte ao usuário quantas pessoas, vão entrar no carro

**b)** Ao clicar num botão "#Partiu Carona"...

**c)**Exiba, debaixo do botão, frases como estas:

**Entrou o 1º passageiro (que é o(a) motorista)**

**Entrou o 2º passageiro**

**Entrou o 3º passageiro**

**Entrou o 4º passageiro**

**Entrou o 5º passageiro**

**O 6º passageiro terá que esperar!**

**O 7º passageiro terá que esperar!**

**d)**Note que, sempre na frase do 1º passageiro, deve constar ao lado que é motorista

**e)** A partir do 6º passageiro, a frase muda, pois o carro só comporta 5 passageiros

**17.**Incremente a questão anterior de tal forma que:

**a)**Também tenha um campo no qual o usuário indique a capacidade de passageiros que o veículo suporta

**b)**Ao clicar no botão, as frases só começam a mostrar que o passageiro terá que esperar quando a capacidade indicada em **a)** for excedida

**18.**Crie um programa em HTML/JS que simule o trajeto que um estudante do extremo leste da capital faz para chegar na Bandtec:

**a)**Pergunte ao usuário quantos ônibus precisa pegar

**b)**Pergunte ao usuário quantos trens precisa pegar

**c)**Pergunte ao usuário quantos metrôs precisa pegar

**d)** Ao clicar num botão "#Partiu Trajeto"...

**e)** Deve exibir, abaixo do botão, na cor **vermelha**, frases como estas, de acordo com a quantidade de ônibus indicadas em **a)**

**Pegando o 1º buzão**

**Pegando o 2º buzão**

**f)** Deve exibir, abaixo das frases de **e)**, na cor **verde**, frases como estas, de acordo com a quantidade de trens indicadas em **b)**

**Pegando o 1º trem**

**Pegando o 2º trem**

**g)** Deve exibir, abaixo das frases de **f)**, na cor **azul**, frases como estas, de acordo com a quantidade de metros indicadas em **c)**

**Pegando o 1º metrô**

**Pegando o 2º metrô**

**19.** Incremente a questão anterior.

**a)** Na **2**ª vez que estiver em determinado meio de transporte, exiba do lada frase o texto "**Começando a cansar**"

**b)** A partir da **3**ª vez que estiver em determinado meio de transporte, exiba do lada frase o texto "**Já cansado!**"

**20 (desafio).** Crie um programa em HTML/JS o qual:

**a)**Deve ter um botão chamado "Curto 3 e 5!"

**b)**Ao clicar nesse botão, devem aparecer QUASE todos os números entre 0 e 100, porém...

**c)** Se o número for múltiplo de 3, ao invés do número exiba "**É TRI**!". Se o número for múltiplo de 5, ao invés do número exiba "**É PENTA!**". Se o número for múltiplo de 3 e também de 5, ao invés do número exiba "**É TRI!É PENTA!**".

**#Ficadica:** Use a técnica de dedução de múltiplos por uso do resto da divisão

**21.** Crie um programa em HTML/JS o qual:

**a)**Pergunte ao usuário quantos números ele quer sortear

**b)** Ao clicar em "Sortear números", sorteie**N** números inteiros entre 0 e 100 - conforme o número indicado em **a)**- e exiba eles na tela, um embaixo do outro

**c)** ao final mostre:

            O maior número sorteado foi: 999

            O menor número sorteado foi: 999

            A média de todos os números sorteados é: 99,99

**22.** O objetivo deste programa é sortear números inteiros e identificar se esse número sorteado é divisível pelo parâmetro informado usuário.

***Parte - 1***

Tenha uma tela inicial com:

a.      Campo para o usuário informar a quantidade de números que serão sorteados. Este número tem que ser maior que 10 e menor que 50, caso contrário emitir mensagem explicativa.

b.      Campo para o usuário informar qual a divisibilidade ele quer encontrar. Este número tem que estar entre 1 e 10, caso contrário emitir mensagem explicativa.

**c.**Um botão “Sortear”, que quando clicado vai para a **Parte – 2**, se não houve erros nos itens **a.** e **b.**

***Parte – 2***

·         Sumir com todos os elementos da **Parte -1**.

·         Sortear números aleatórios inteiros entre 1 e 100. Tantos quantos foram solicitados no item **a.**

·         Mostrar na tela os números sorteados, sendo que se for divisível pelo número informado no item b. mostrar esse número em vermelho.

·         Ao final mostrar:

                 O maior número sorteado foi: 999

                 O menor número sorteado foi: 999

                 A média de todos os números sorteados é: 99,99

·         Ao final de tudo, tenha um botão “Voltar” que quando clicado volta para **Parte – 1** com todos os campos limpos, como se estivesse dado um F5.

Break

**1.**Crie um programa em HTML/JS o qual:

**OBS:** use as instruções **break** e **while**

**a)**Solicite um "número" da sorte do usuário, entre 0 e 100 (valor inteiro)

**b)** Tenha um botão "Testar minha sorte"

**c)** Ao clicar nele, sorteie até 20 vezes um número inteiro entre 0 e 100. Caso, num desses 20 sorteios, seja sorteado o número da sorte, exiba na página a frase "Muito bem, você é uma pessoa de sorte! Seu número saiu no Xº sorteio", onde X é o sorteio (1º, 2º, 3º etc) no qual saiu o número.

**d)** Caso rolem os 20 sorteios e o número da sorte não saia, exiba na página a frase "É, você não tem muita sorte em sorteios, pelo visto"

**2.** Existe um dito popular que diz que se você tem sorte no amor tem azar no jogo e vice-versa. Assim, crie um programa o qual:

**a)**Tenha um botão "Ver minha sorte".

**b)** Ao ser clicado, ele exibe, no máximo\*, 21 imagens, uma ao lado da outra. Essa imagens só podem ser ou de um coraçãozinho ou de uma carta de baralho (deixe todas na mesma altura para ficar mais bonito na tela)

A distribuição das imagens é aleatória. Ao final serão, no máximo\*, 21 imagens, entre corações e cartas, isso que importa

**c)** Abaixo de todas a imagens, devem aparacer uma dessas mensagens:

   "Você tem mais sorte no amor" caso tenham sido sorteados mais corações  
   "Você tem mais sorte no jogo" caso tenham sido sorteados mais cartas de baralho

**d)** ***\*****-****Porém...*** Caso o programa chegue a sortear 11 imagens de uma das 2 figuras antes de 21 sorteios, interrompa imediatamente os sorteios (já que já se sabe o resultado).

**3.** Crie um programa em HTML/JS o qual:

**a)** Pergunte, numa combo, se o usuário prefere Marvel ou DC

**b)**Ao clicar num botão "Ver programação semanal na TV", o programa faz até 5 sorteios do filme do dia na programação da TV. Em cada sorteio podem ser sorteados ou filme da Marvel ou da DC.

**c)** Se, num dos 5 sorteios for sorteado um filme da preferência do usuário, pare de fazer os sorteios e exiba na tela a frase "Você verá um filme que gosta no Xº dia", onde X é o sorteio (1º, 2º, 3º etc)

**d)** Se, em nenhum dos 5 sorteios for sorteado um filme do gosto do usuário, exiba na tela a frase "É, ou lê um livro ou assiste um filme que não gosta mesmo"

For

1.       Crie um programa o qual:

a) Ao clicar num botão "Contar"...

b) Exiba, debaixo do botão, os números de 1 a 15, um embaixo do outro

2.       Crie um programa o qual:

a) Tenha um botão "Diga algo sobre a quarentena"

b) Ao clicar nele, mostre na própria página 7 vezes uma mesma frase a sua escolha

3.       Refaça o programa da questão anterior de tal forma que, antes de cada frase apareça um contador a partir do 1. Ex:  
   1. Boa tarde  
   2. Boa tarde  
   ...  
   7. Boa tarde

4.       Crie um programa o qual:

a) Ao clicar num botão "Contar"...

b) Exiba, debaixo do botão, os números de 5 a 15, um embaixo do outro

5.       Crie um programa o qual:

a) Tenha um botão "Conte de 99 a 1"

b) Ao clicar nele, mostre na tela, um abaixo do outro, os números de 99 a 1

6.       Crie um programa o qual:

a) Pergunte ao usuário um número

b) Pergunte ao usuário uma frase

c) Ao clicar num botão "Papagaio", a frase é exibida N vezes em N alerts, onde N é o número informado em a)

7.       Crie um programa o qual

a)       Receba o limite superior da amostragem. Esse número que ser menor que 100, caso contrário emitir mensagem explicativa e não seguir em frente.

b)      Tenha num botão "Contar" que quando clicado exiba os números de 5 até o limite informado no item a), um embaixo do outro

8.       Crie um programa o qual

a)       Receba o limite inferior da amostragem. Esse número que ser maior que 1, caso contrário emitir mensagem explicativa e não seguir em frente.

b)      Receba o limite superior da amostragem. Esse número que ser menor que 100, caso contrário emitir mensagem explicativa e não seguir em frente

c)       Tenha num botão "Contar" que quando clicado exiba todos os números desde o limite inferior (item a.) até o limite superior (item b.)

9.       Crie um programa o qual

a)       Receba o limite inferior da amostragem. Esse número que ser maior que 1, caso contrário emitir mensagem explicativa e não seguir em frente.

b)      Receba o limite superior da amostragem. Esse número que ser menor que 100, caso contrário emitir mensagem explicativa e não seguir em frente

c)       Tenha num botão "Contar" que quando clicado exiba somente os números ímpares desde o limite inferior (item a.) até o limite superior (item b.)

10.   Crie um programa o qual:

a) Ao clicar num botão "Números cabalísticos"...

c) Exiba, debaixo do botão, os números de 1 a 15, um embaixo do outro, PORÉM, não devem aparecer os números cabalísticos 3, 4, 7, 10 e 12.

11.   Crie um programa o qual

a)       Receba o limite inferior da amostragem. Esse número que ser maior que 1, caso contrário emitir mensagem explicativa e não seguir em frente.

b)      Receba o limite superior da amostragem. Esse número que ser menor que 100, caso contrário emitir mensagem explicativa e não seguir em frente

c)       Receba o número para testar a divisibilidade, esse número tem que estar entre 3 e 10, caso contrário, emitir mensagem explicativa e não seguir em frente.

d)      Tenha num botão "Contar" que quando clicado exiba todos os números divisíveis pelo número informado no item c), desde o limite inferior (item a.) até o limite superior (item b.)

12.   Crie um programa no qual:

a) O usuário informe quantas "Coca-Cola" ele acha que já bebeu na vida

b) Ao clicar em "Ver a quantidade", devem aparecer na tela N garrafinhas (ou latas, se preferir) de "Coca-Cola" uma ao lado da outra, conforme a quantidade informada em a)

c) Para saber se seu programa está correto, teste algo assim: informe 20 e clique. Depois informe só 3 e clique novamente. Veja se vão aparecer só 3 garrafinhas (ou latas) na tela.

13.   Crie um programa no qual:

a) O usuário informa quantas xícaras de café com leite ele já tomou na vida

b) Ao clicar em "Ver a quantidade", devem aparecer na tela X colheres com leite em pó e Y colheres de café em pó. Para cada xícara de café com leite informada em a) considere que o usuário usa 1 colher de leite e 2 de café. Assim você saberá os valores de X e Y.

14.   Crie um programa no qual:

a) O usuário informa quantos depósitos ele fez no banco

b) O usuário informa o valor de cada depósito, pois ele sempre depositava exatamente o mesmo valor

c) Ao clicar em "Acompanhar grana", deve aparecer o valor, mês a mês, como neste exemplo

    1º Mês: R$ 500.00

    2º Mês: R$ 1000.00  
    3º Mês: R$ 1500.00  
    4º Mês: R$ 2000.00  
    5º Mês: R$ 2500.00  
    Total guardado: R$2500.00

No exemplo acima, o usuário informou 5 depósitos e 500 por depósito.

15.   Refaça o programa anterior de tal forma que, a cada 3 depósitos o banco dê um bônus de 1% sobre o valor acumulado após o depósito. Ex:

    1º Mês: R$ 500.00

    2º Mês: R$ 1000.00  
    3º Mês: R$ 1515.00

    4º Mês: R$ 2015.00

    5º Mês: R$ 2515.00  
    6º Mês: R$ 3045.15

    Total guardado: R$3045.15

Note que nos meses 3 e 6, o valor aumentou em 1% do total após o depósito.

16.   Refaça o programa anterior de tal forma de que, somente nos meses que ganhou o "bônus", apareça uma imagem de uma estrela bem pequena (reduza a imagem para ficar quase do tamanho da fonte) à direita do valor acumulado.

17.   Crie um programa o qual:

a) Solicite ao usuário a quantidade de títulos mundiais da FIFA que seu clube tem

b) Ao clicar num botão "Ver troféus de mundiais FIFA"...

c) Devem aparecer, abaixo do botão, N imagens de um troféu, onde N é o valor informado em a). Porém...

d) Caso o valor informado em a) seja 0 ou menos, a imagem que deve aparecer apenas uma vez abaixo do botão é de um torcedor do time chorando

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

8.

9.

10.

11.

12.

13.

14.

15.

16.

17.

18.   Crie um programa o qual:

a) Pergunte ao usuário quantas voltas um carro dará numa corrida

b) Ao clicar num botão "Iniciar corrida!"...

c) Exiba, debaixo do botão, frases como estas:

                Carro dando a 1ª volta

                Carro dando a 2ª volta

                Carro dando a 3ª volta

d) Até que o carro "termine" a corrida. Nesse caso, exiba abaixo de tudo, somente 1 vez, a frase

                Corrida finalizada!

19.   Crie um programa que vá contando a idade do usuário e descrevendo sua fase na vida, considerando que:

- Primeira Infância: 0 a 4 anos

- Pré-escolar: + de 4 aos 6 anos

- Segunda Infância: + de 6 aos 10 anos

- Adolescência: + de 10 aos 18 anos

- Adulto: + de 18 até os 50 anos

- Melhor idade: + de 50 anos até 100 anos

- Matusalém: + de 100 anos

Assim, sua página HTML deve solicitar a idade do usuário. Na medida que for digitando, deve aparecer uma contagem de idade e indicação de fase da vida abaixo como neste exemplo:

   0 anos (Primeira Infância)

   1 anos (Primeira Infância)

   2 anos (Primeira Infância)

   3 anos (Primeira Infância)

   4 anos (Primeira Infância)

   5 anos (Pré-escolar)

   6 anos (Pré-escolar)

   7 anos (Segunda Infância)

   ....

A última linha deve ser a idade informada.

20.   Existe um dito popular que diz que se você tem sorte no amor tem azar no jogo e vice-versa. Assim, crie um programa o qual:

a) Tenha um botão "Ver minha sorte".

b) Ao ser clicado, ele exibe 21 imagens, uma ao lado da outra. Essas imagens só podem ser ou de um coraçãozinho ou de uma carta de baralho (deixe todas na mesma altura para ficar mais bonito na tela)

A distribuição das imagens é aleatória. Ao final serão 21 imagens, entre corações e cartas, isso que importa

c) Abaixo de todas a imagens, devem aparecer uma dessas mensagens:

   "Você tem mais sorte no amor" caso tenham sido sorteados mais corações  
   "Você tem mais sorte no jogo" caso tenham sido sorteados mais cartas de baralho

21.   Crie um programa que

a) Solicite ao usuário seu número da sorte, entre 0 e 100.

b) Ao clicar em "Valendo!", o programa fica sorteando números aleatórios quantas vezes forem necessárias até que seja sorteado o número informado em a).

c) Quando o número for finalmente sorteado, deve aparecer ou um alerta ou na página mesmo uma frase como esta:

                Foram necessários X sorteios

22.   Crie um programa o qual:

OBS: Use boolean e for

a) Deve ter um botão chamado "Curto 3 e 5!"

b) Ao clicar nesse botão, devem aparecer QUASE todos os números entre 0 e 100, porém...

c) Se o número for múltiplo de 3, ao invés do número exiba "É TRI!". Se o número for múltiplo de 5, ao invés do número exiba "É PENTA!". Se o número for múltiplo de 3 e também de 5, ao invés do número exiba "É TRI!É PENTA!".

#Ficadica: Use a técnica de dedução de múltiplos por uso do resto da divisão

23.   No filme clássico *"Ghost, do outra lado da vida"*, o protagonista, para atazanar a vida da médium canta a seguinte canção...

*1 elefante incomoda muita gente!*

*2 elefantes, incomodam, incomodam, muito mais!*

*1 elefante incomoda muita gente!*

*3 elefantes, incomodam, incomodam, incomodam, muito mais!*

*1 elefante incomoda muita gente!*

*4 elefantes, incomodam, incomodam, incomodam, incomodam, muito mais!*

*... e assim por diante*

Crie um programa o qual:

a) Solicite ao usuário a quantidade elefantes

b) Ao clicar em "Atazanar a médium", exiba sempre o trecho da canção de 1 elefante, seguido do trecho com 2 elefantes e depois 3... até a quantidade de elefantes indicado em a). Note que a palavra "*incomodam*" repete-se conforme essa mesma quantidade.

Por exemplo, o se o usuário informar 4 em a), devem aparecer 3 estrofes, como no enunciado da questão, de "2 elefantes" até "4 elefantes"