Exercicios
1. Entrar via teclado com a lase e a altivia
1. Entrar via teclado com a lare e a altura de um retângulo, calcular e escibir sua área.
Fazer um programa que reule dois números, lase e altura, fazer a multiplicação delos e escilir o resultade

Inicio Inicio Fine Lude 45tolio, hz int main hot ange char age Inf a b sama; b Scanfl' the dalt Area = a * b Bristel Digiteo segunda numera Area Fim eristf "A soma de this of it estable a she a como Calcular e exilir a area de um quadrado, a partir do valor de sua avesta (lado) que sera tazer um programa que ruele o valor da cocosta calcula a ária do quadrado (In Contrar Ha Helade com a lane ea a Stuta as um resonantes, calculare e escilion Dua corea. tilibra

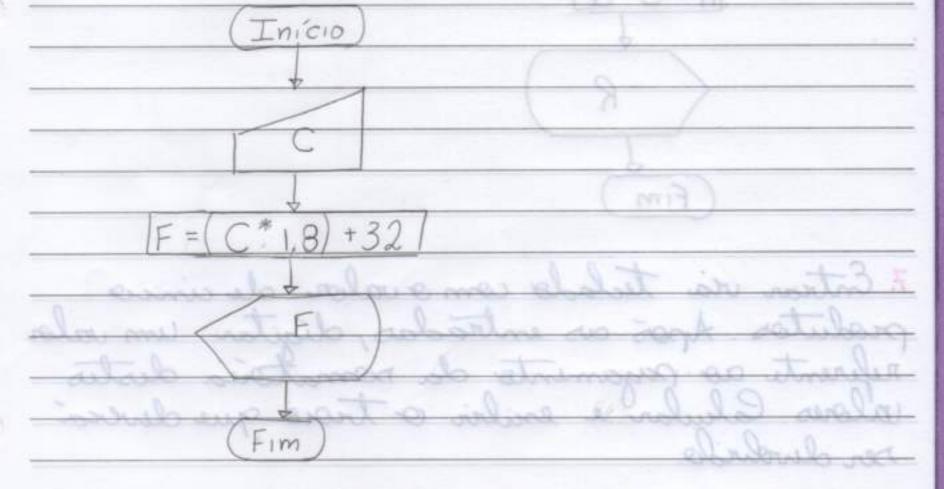
TOM (Inicio) dequalre Eleve quavanus que suras dias Area = L*L CHICLD Fim 3. A partir dos valores da lase e altura de um triângulo, calcular e exilir sua avia. tager un programa que recele dois valores, lase a altura e calcula a circa do triângulo. Início Medical about and 1/4 a Area = (b*a)/2 Fim Avea tilibra

4. Calcular e exilier a média aritmética de quatro valores quaisquer que serão digitados. Jazer um programa que reube quatro valores e Início a 3. A partie des valores da late à al am briangula, Calculors & sailter & Dua cores less a altura i calcula a corre of triamanto. d Media = (a+b+c+d)/41 Media Fim tilibra

16/08

5. Entrar via teclado com o valor de uma temperatura em graus lelsius, calcular e exilir sua temperatura equivalente em Jahrenheit

Fazer um programa que recebe um valer de temperatura em °C e calcula em Fahrenkert



6. Entrar via tulado com o valor da cotação do dolar e uma certa quantidade de dolares. Calcular e exilir o valor correspondente em Resis (R\$).

Foger um programa, que reule a cotação do don e multiplica pela quantidade de dobres e calcular o calor em reas.

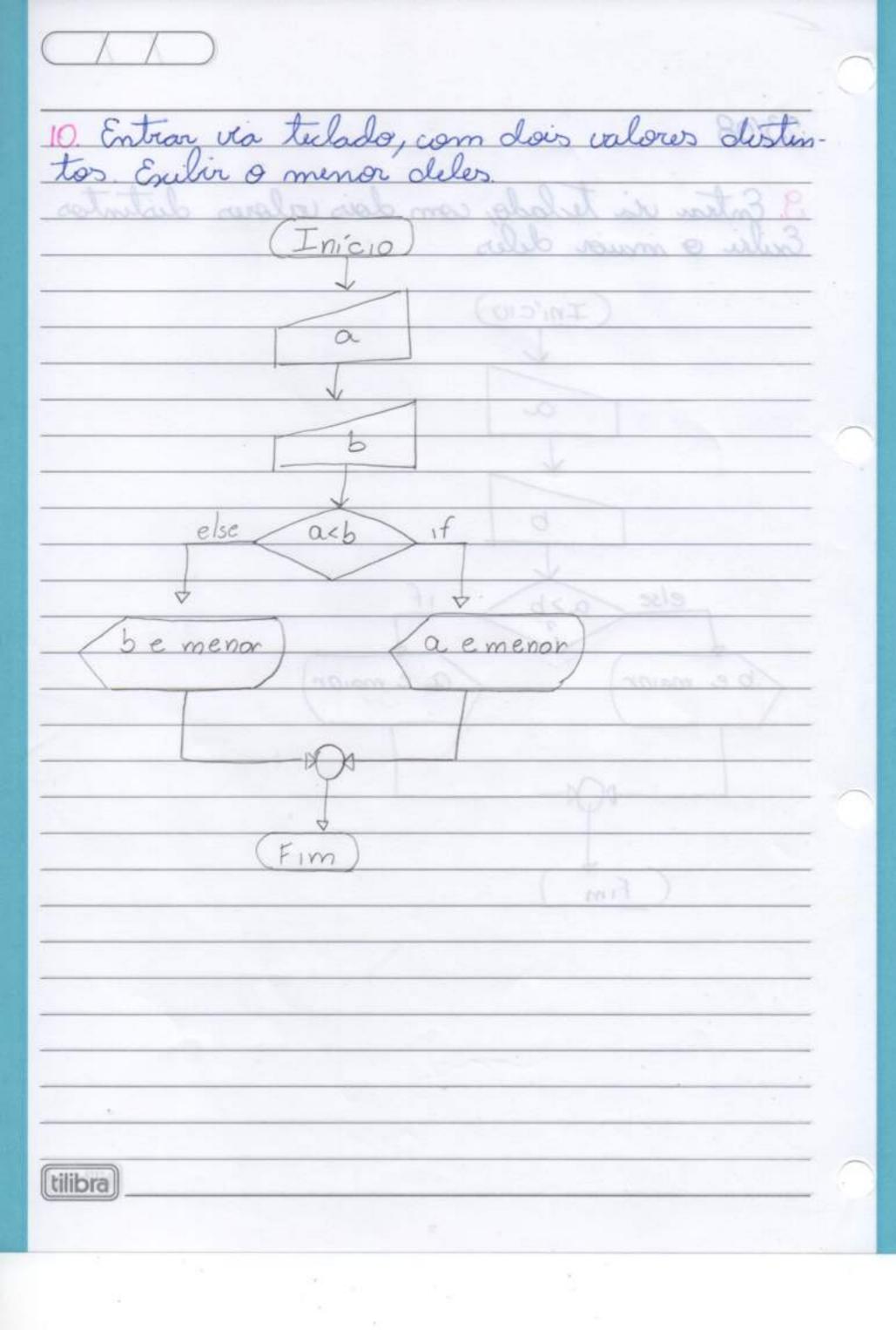
tilibra

I Contrar va Helada com aratura em araus about, caladan e enden sua semporatura equivalente em Exprembeix 7. Entrar via teclado com o valor de cinco produtos Apos as entradas, digitar um valor referente ao pagamento da somatoria destes valores Calcular e escilir o troco que devera Der devolville. Fazer um programa, que rende o valor de cinio produtos somar estes valous dar o valor da soma, render o valor do denhuro e dar o valor do DOUR WAS PRESENTED TO BE THEREIGH ON WHOLE A tilibra

a Produto 2 Produto 3 Produto 4 d Produto 5 S=a+b+c+d+e1 T=D-S tilibra

8. Entrar com pero e alteria de uma pessoa e calcular o IMC. A formula é IMC = pero/altera tager um programa, que recebe o valor do pero e da altura de uma pessoa e calcule o IMC, multiplicando a altura duas vezes e clivi-dindo o pero por esta altura² (Início) tilibra

23/08 analy also may about it wanted 9. Entra via teclado, com dois valores distin Exilie o muior deles Início a else a>b be major a e maior Fim tilibra



11. Entrar com dois valores quaisquer Escibir o maior deles, se existir, caso contrario, en var mensagem avisando que os nameros sad identicos mesonem Inicio a ore = 000 = 000 = 0 else, a==b 1 TOK 0910 0813 else a>6 if Os numeros Sapidenticos be major aemajor in tilibra

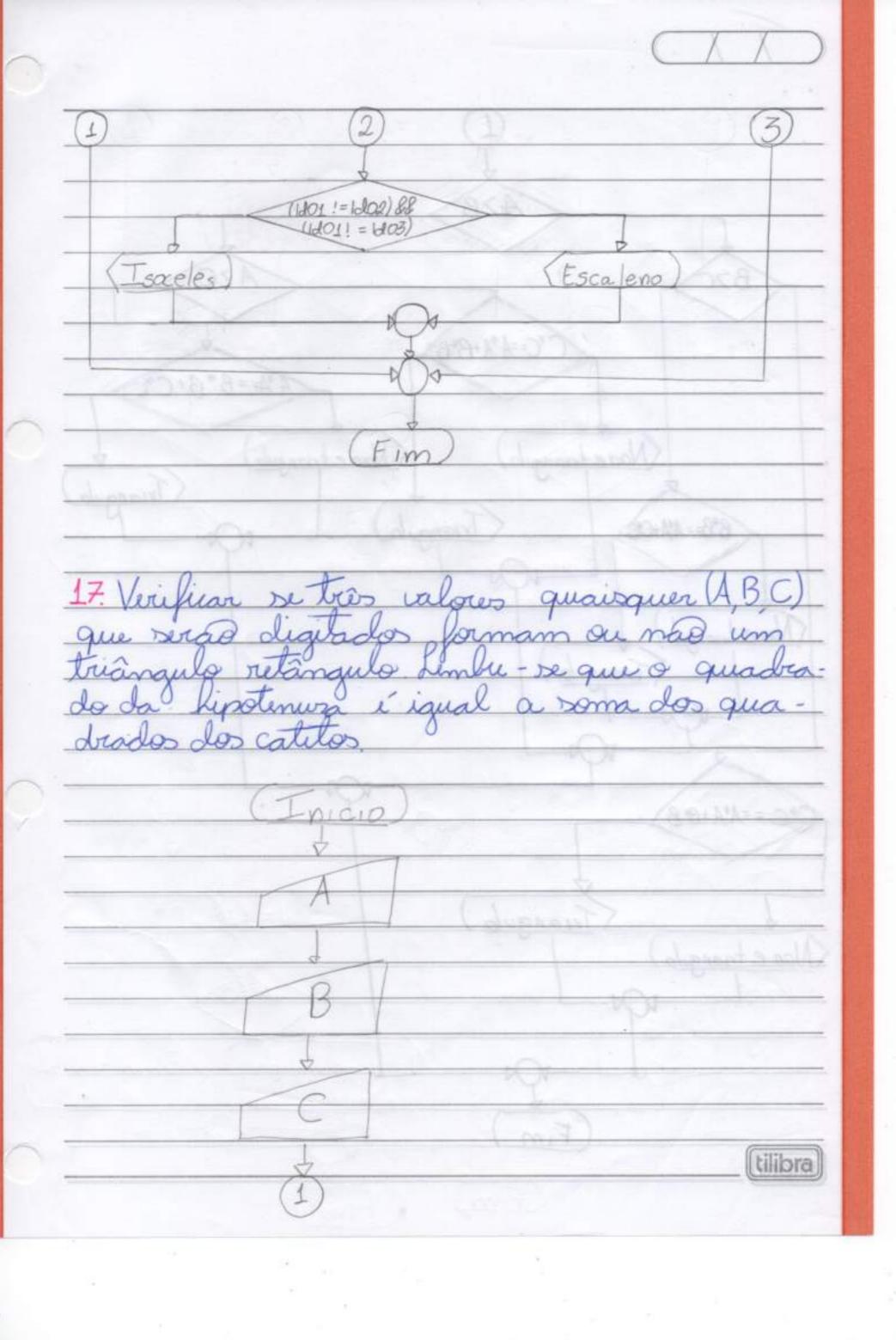
2. Calcular e exilir a aves de um retangulo, a partir dos valores da fase e altura que serao digitados. Se a area for maior que 100, exilir mensagem "Tevieno grandi" base altura area = base *altura | 1 = 0 else areazion terreno grande tilibra

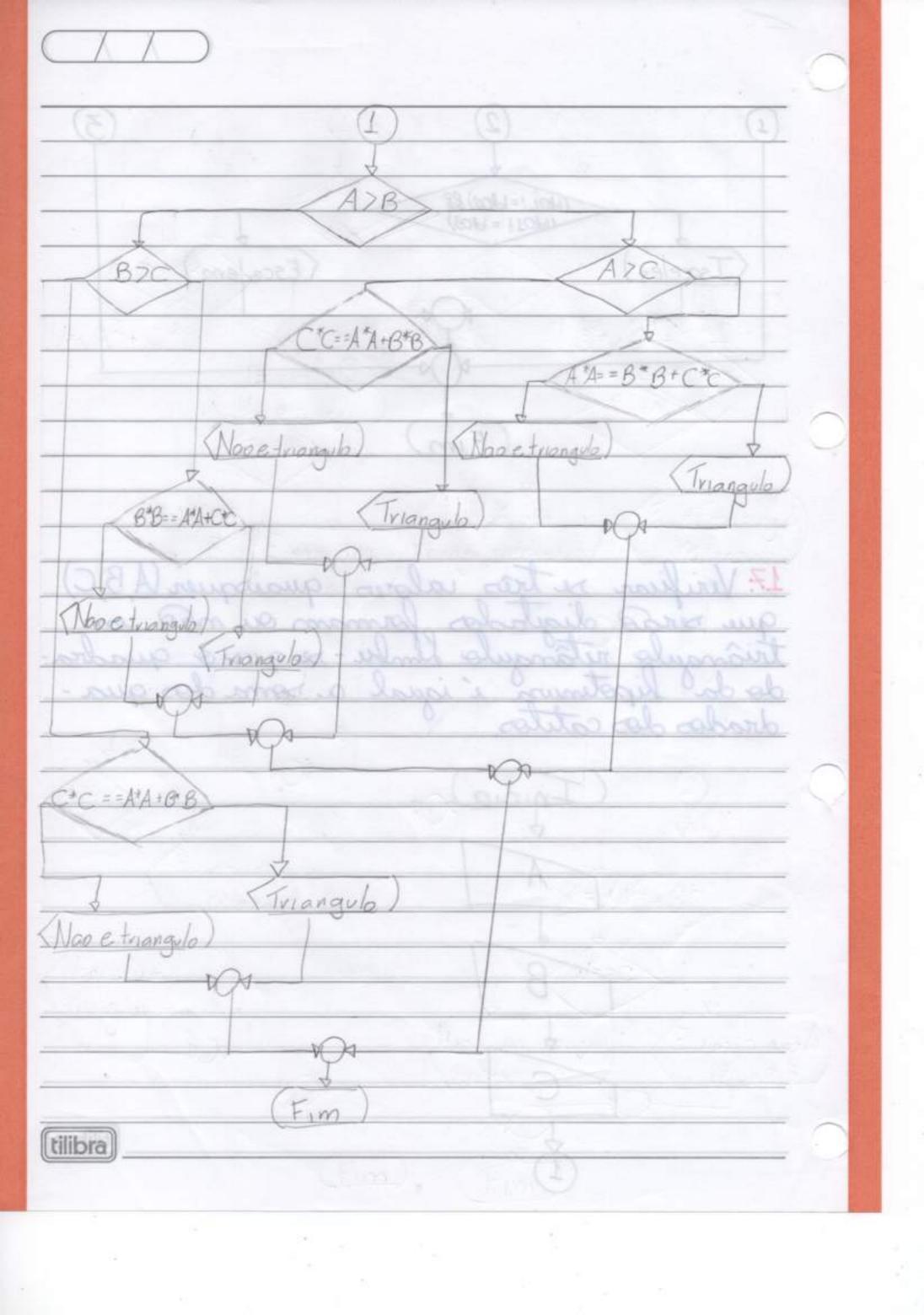
13. Calcular e exilier a viea de um retangulo, a partir dos valores da lase e altera que seras digitados. Se a área for maior que 100, exilir a mensagem "Terreno grande" caso contrário, escilor a mensagem "Terrino pequeno" Inicio base altura area = base * altura arezio Terreno Terreno Grande Pequeno tilibra

14. Entrar via teclado com tres valores distintos Exiliro maior deles was disiladio. De avaria los maios que De milia o menora Loisint Dua auma and contrares enilly a monragion a a>b major major major : eo major Fim tilibra

15 Entrar com o pero e a alteria de uma determinada pessoa Apos a digitação, exilia se esta pessoa esta ou não com seu pero ideal. Formula pero / altera? Injurable deb delevery e all peso attura c = peso/(altura * altura C<20 abaixodo < 25 PE 50 peso ideal acima do Peso SOLI SURLING (1421 == 14.05) Fim tilibra

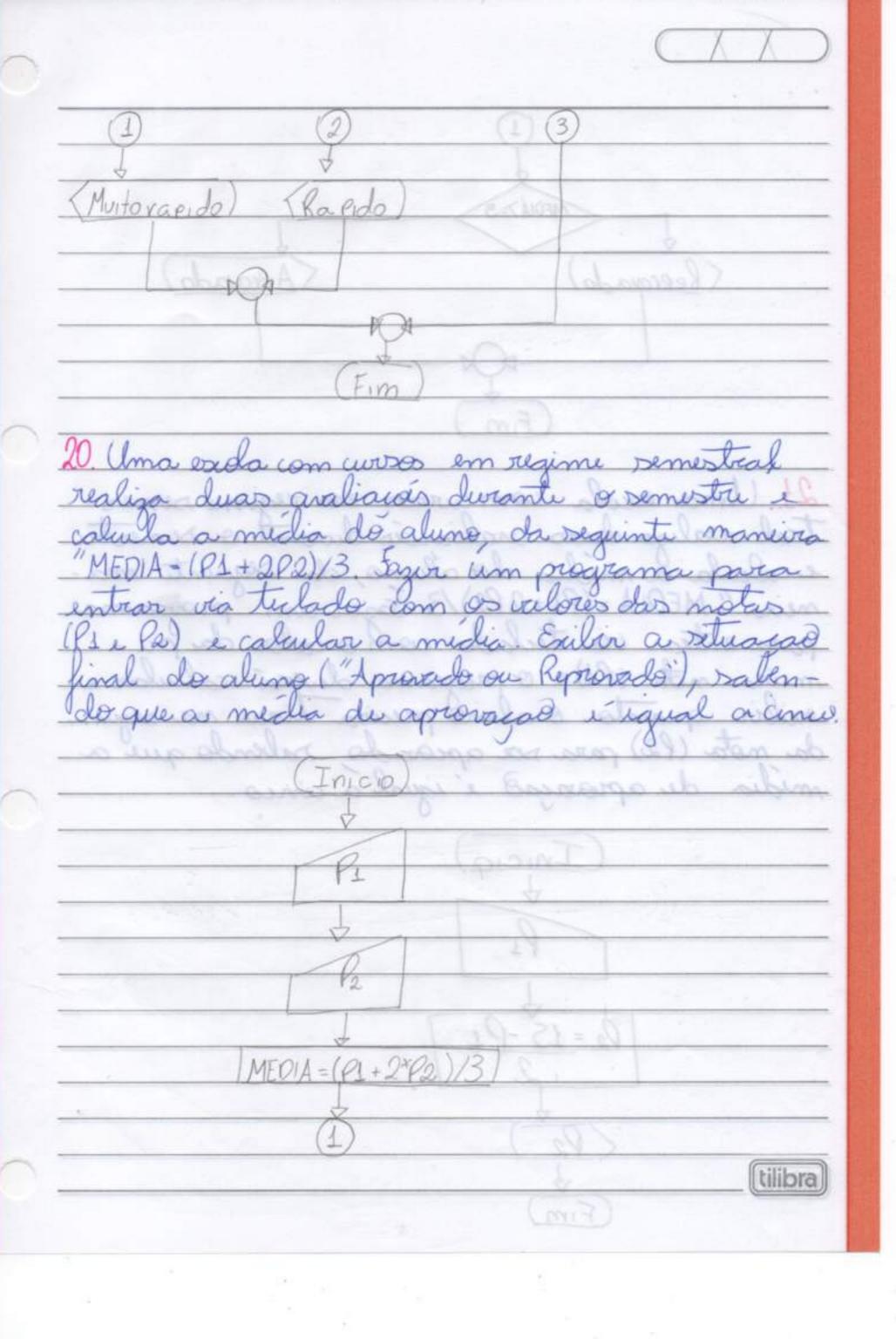
16. A partir de très valores que serão digitados Vilian se formam ou não um buanque Em caro positivo, exilir rua classificació "Irosceles, exalino ai equilativo" Um trian gulo exaleno posseu todos os lados tes, o isosules, dois lados iguais e o equilativo, todos os lados iguais Para existir triangulo é necessário que a soma de dois lados quaisque sejo maior que o autro, esto para todos lados Início lado 01 bdo 02/ lado 03 lad 01 + lad 02) > lad 03 88 (bd01+bd03) > lool 0288 (lad 02+ lad 03) > lad 01 (1001 == 1002) BE Nao e triangulo. Egulatera. tilibra

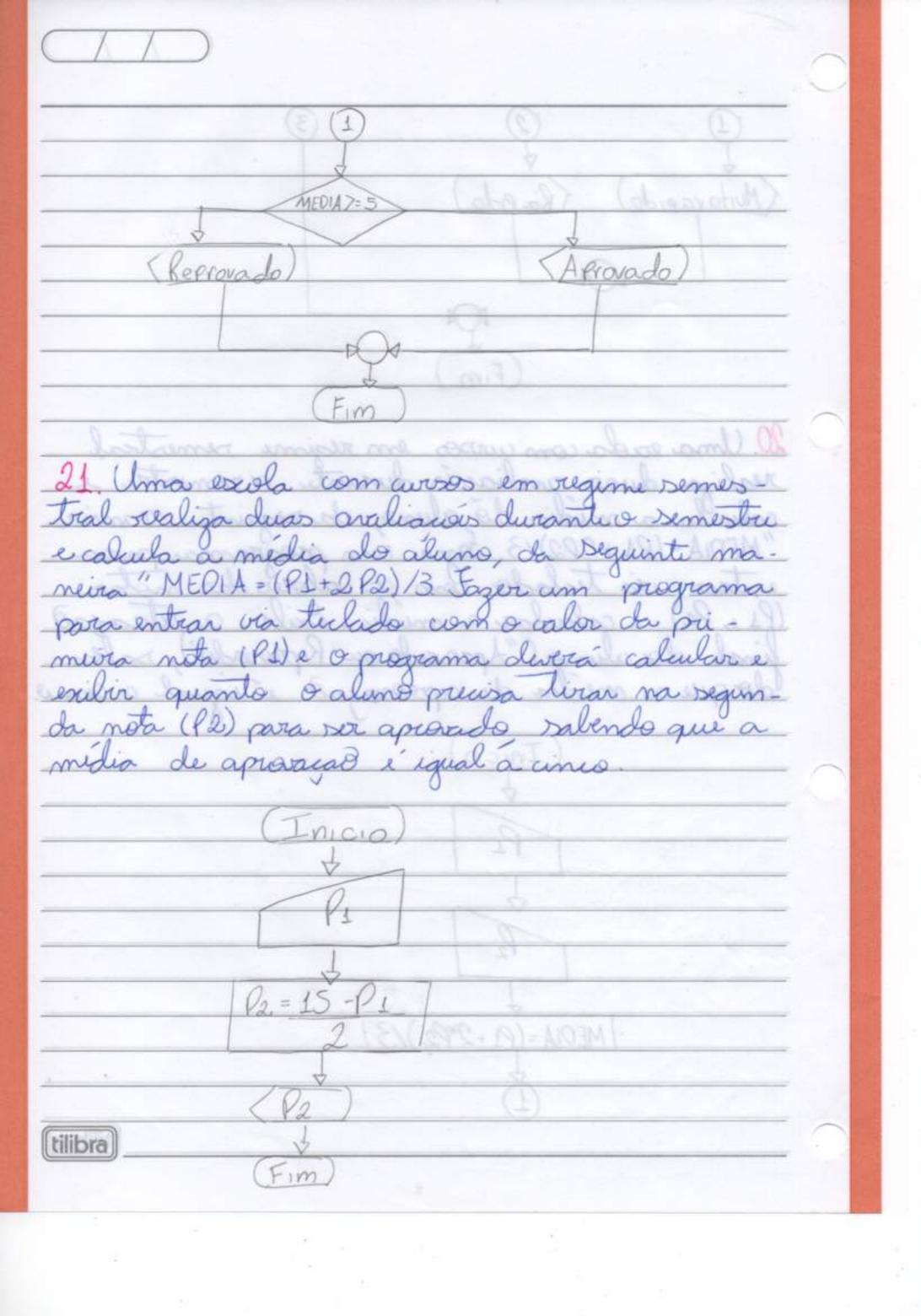




18. Entrar com a pero, o sexo e a altura de uma determinada persoa Apos a digitação, exi-lir se esta persoa está ou mão com seu pero ideal. Formula: pero/altura2 marks V= Votat IMC=P/(A*A) S==M TMC<20 MC<19 Abaixo MC<25 MC<29 Idea tilibra D (Fim)

19. Aportir dos relores da aceleração (a em m/s2) de velacidade inicial (vo em m/s) e do tempo de percovo (tem s). Calcular e exilir a velocidade final de automorel en Km/h Exilir mensagem de avordo com a tabla Jornela para o cálculo da velocidade mm/s: V= Vo+a.t V=Vo+(a*t) V<=40 14=60 14=80 CYUZCIYO V4=120 3 tilibra 2



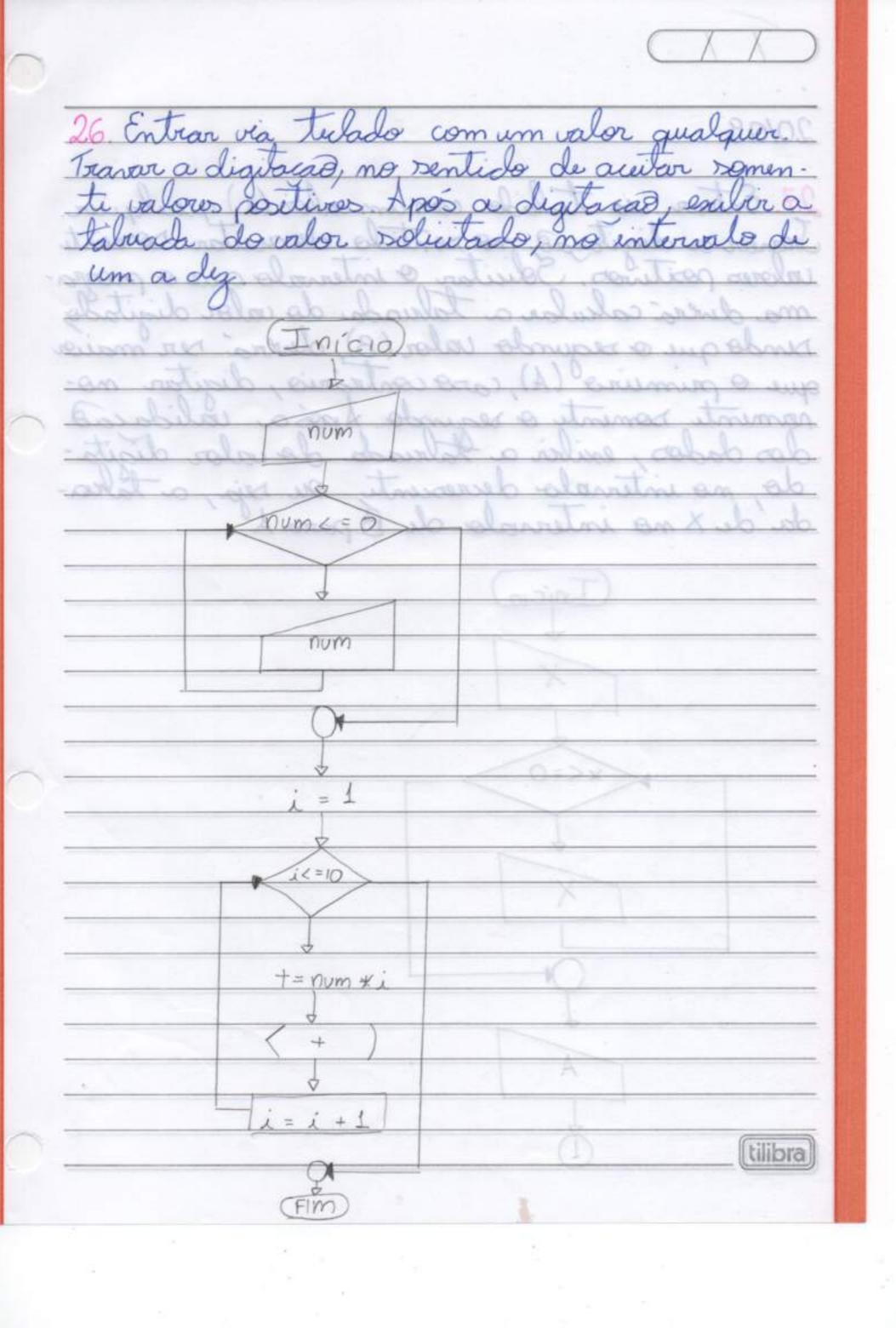


i++=Di=i+1 break-DInternama o loop continue o Pula e continua 13/09 Total com das valous isa 22. Cuar uma rotina de entrada que aceite somente um valor positivo cale Início Valor valor <= 0 Valor Fim tilibra

23. Entrar com dais valores via teclado, onde o segundo derera ser maior que o primeiro. Caro contrario solicitar novamente apenas o segundo Início. tilibra

24. Entrar via teclado com o sexo de determinado validos. Início SEXO JEXO!= F' 88 SEXO!='M' SEXO SEYO == 'M' Homem Mulher tilibra

25 Exibir a tabuada do número cinco no inter-valo de um a dez (Início 14=10 tilibra



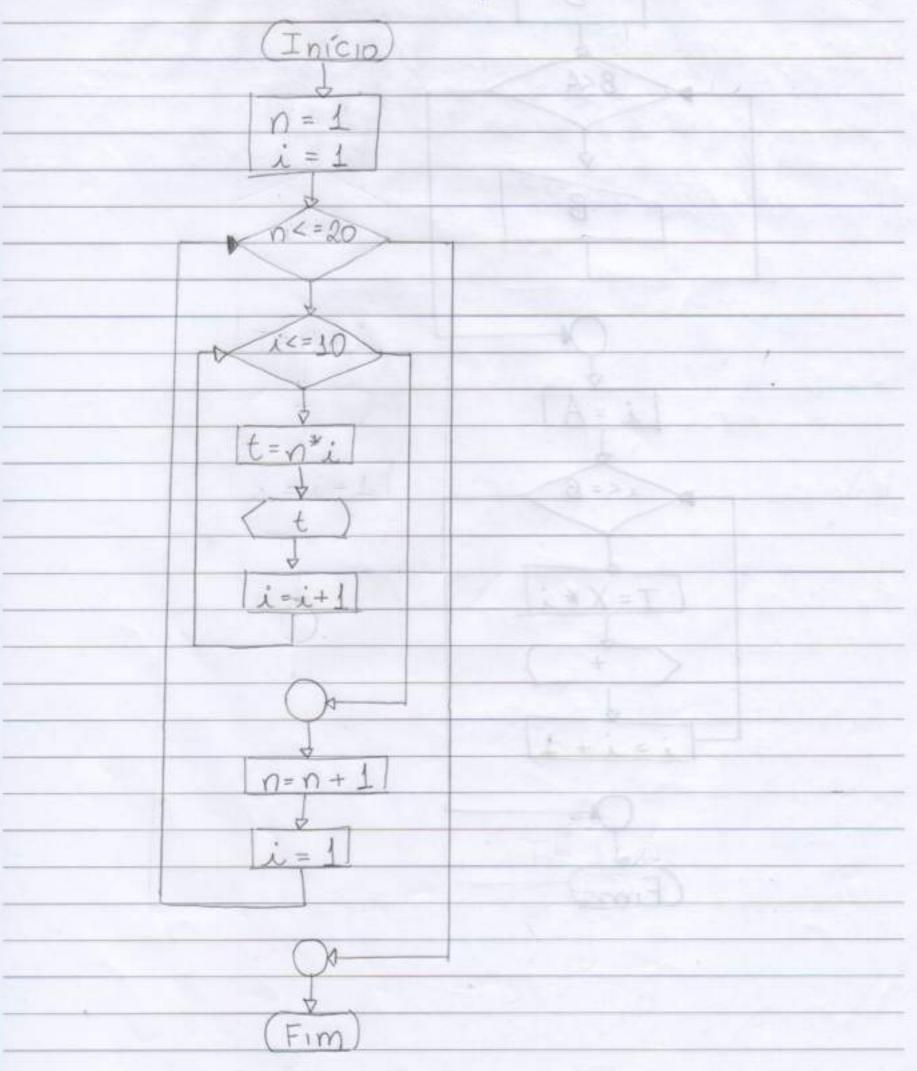
27. Entrar via teclado com um valor (X) qualquer. Travar a digitação, no sentido de aceitar somente valores positivos. Solicitar o intervalo que o programa deverá calcular a taluada do valor digitado sendo que o segundo valor (B), deverá ser maior que o primeiro (A), caso contrávio, digitar noramente somente o segundo Aposa validação dos dados, exilir a tabuada do valor digitado, no internalo decrescente, ou sejo, a tarcada de x no internalo de B para A tilibra

spirali

FIM

28. Exilir a taluada dos valores de um a vinte, no intervalo de um a dez Entre as taluadas, relicitar que o usuário pressione uma tecla

V V = 3000



spirali

29 Exilir a soma dos números inteiros positivos do internalo de um a cem

|n = 1 T = 0| |T = n + T| |n = n + 1|

Início

Fim)

spirat'

30. Exilir os trinta primeiros calores da série de Eilonacci. A série 1, 1, 2, 3, 5, 8.

(Início)

 $\left[\begin{array}{c}
 n_{i} \cdot i \cdot 3 \\
 \hline
 n = 0 \quad i = 1 \quad j = 0
 \end{array} \right]$

n!-29

T = g + i

n=n+1 i=i

Ji=t

(Fim)

spirali

A sequence: 2, 5, 10, #7,

31. Exilir os vinte primeiros valores da serie de Bergamarch X serie: 1, 1, 1, 3, 5, 9, 17,...

Dijix

n=0 i=1 j=1 x=1

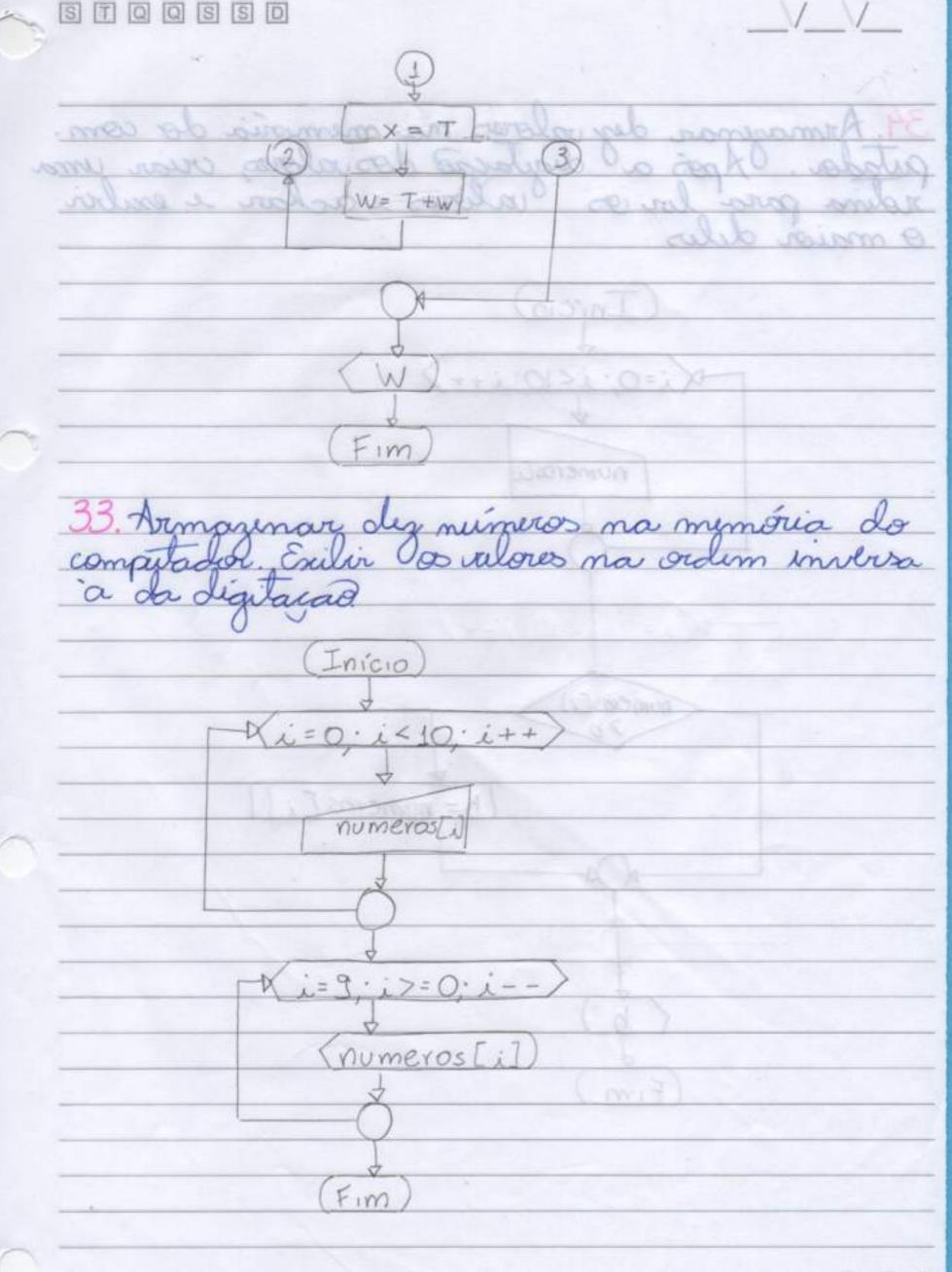
77.1=17

1 t = j + i + x

Fim)

32 Calcular e exilir a some dos y"primeiros valores, da sequência alajoro. O valor "N" será digitado, deverá ser positivo, mas menor que con laso o valor mão satisfaça a restrição, A sequencia: 2, 5, 10, 17, 26, Início. T=X+i 7=7+1 i= i+2 spirali

STQQSSD



spirali

1. Armazenar dez valores ma memoria do com-stador. Após a digitação dos valores, criar uma dina para los os valores e achar e exileir major dele Início Xi=0, i<10, i++) numerosti numerosti b = numeros [i CONS spirali

STQQSSD

35 Armaginar vinte valores em um vetor. Aposa digitação, entrar com uma constante multiplicar cada um doscalo res do vetor e armaginar o resultado no proprio vetor, na respectiva posicas Coulde Go who was Lnício Xi=0, i<20, i++/ numeros [i] Ki=0: i<20: i++ T=numerosti] +a numeros[i] = T

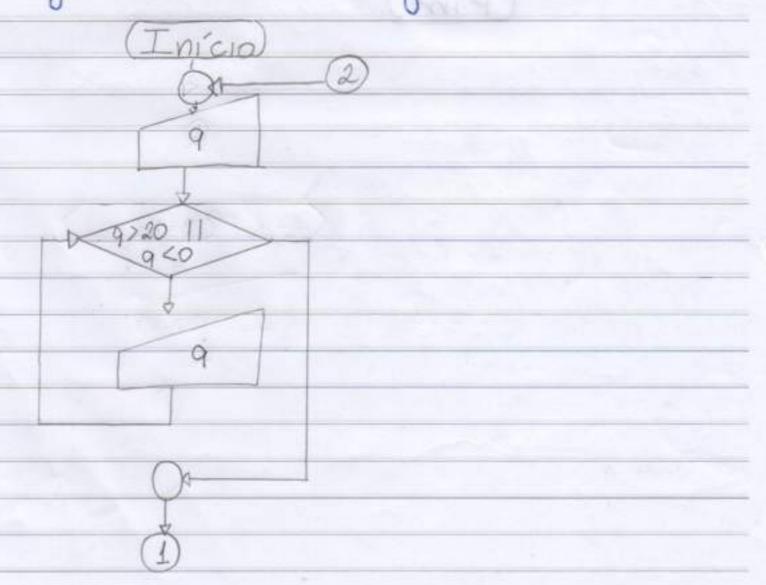
spirali

36 Armazinari vinte valores na mimoria. Apos a digitacad, entrar com uma constante multiplicativa que devirá multiplicar cada um dos valores do vilor e armazinar o resultado em outro vitor, porim em posições equivalentes Esubir os vitores na tela.

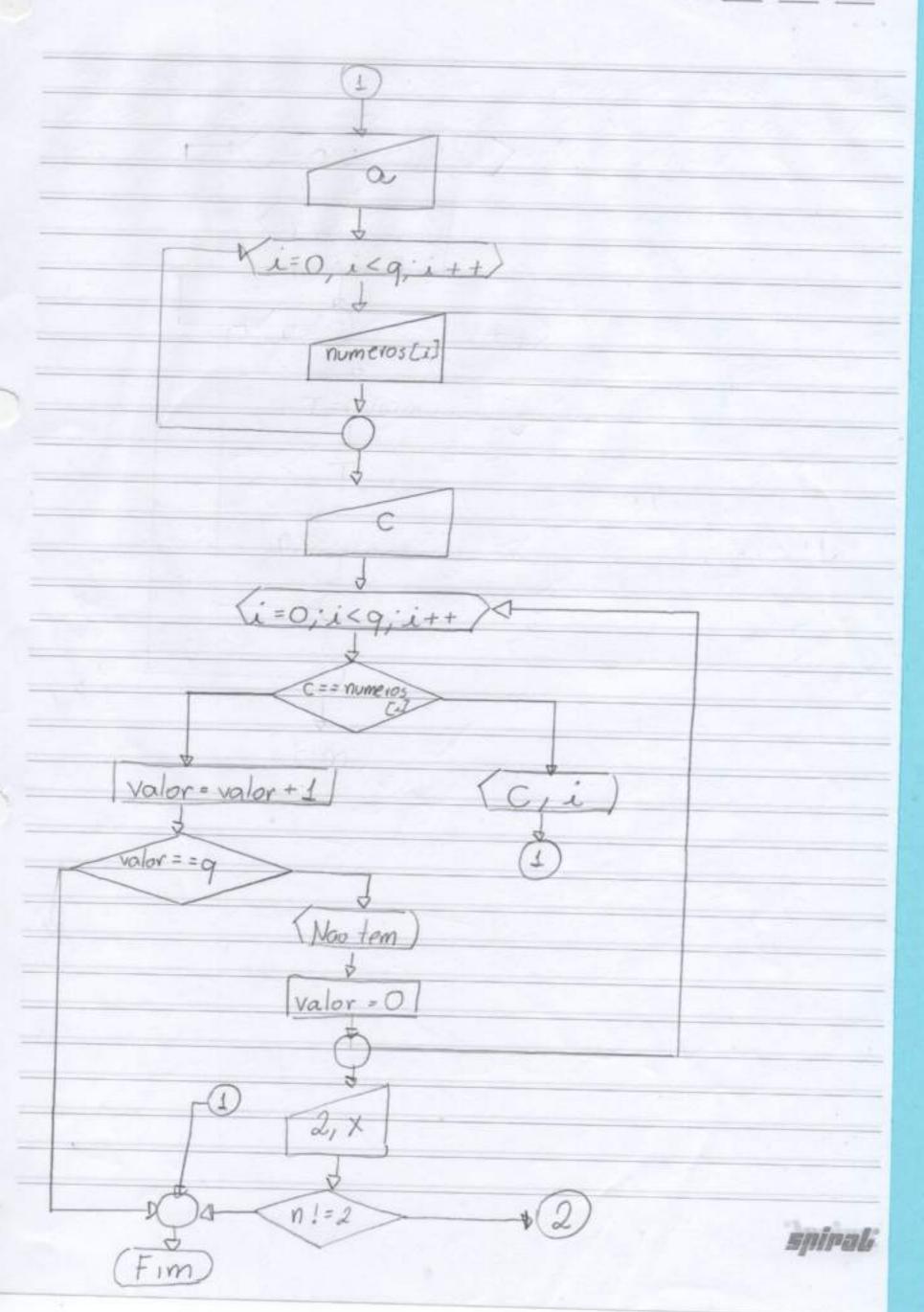
Ki=0:i<20:i++) numeras[i] (i=0;i<20,i++) T=numeros[i]*al multiplicados[i]=T

spirali

STQQSSD i=0; i<20; i++ multiplicados [i] spirali 37. Armazinar um maximo de 20 valores em um vitor A quantidade de valores a revem armagemados reva escollida pelo usuário. Enviar menragim de erro, caro a quantidade de valores
exollida esteja fora da faixa possível e redictar
a quantidad nonamente A por a digitação dos
valores, criar uma retira de consultad ende o
usuário digita um mimero e o programa exile em qual posição do vetor este numero esta
lacelizado. Se o mimero mao for emontrado.
envido menragim "Valor mao emontrado!" Perquata ao usuário se deseja ou mão faser uma
mora consulta, consister a resporta e encerrar o pragrama em caso negativo.



// //



S T Q Q S S D 38. Armazenar seis valous em uma matriz de orden 2x3 Aprosentar os valores ma tela des valous solution constante malliplication, que delsa multipliere cada Coron Influe à armagenar o resultado ma juspia mostras has posicios x i=0, i<2, i++) 11 Lambarrencevel numeros ENEGI numeros [3] i=0, i<2; i++) Xj=0, j<3, j++ numeros [i][i]) ++ a & > i O= i X (++1-421-0-1X

spiral

STQQSSD

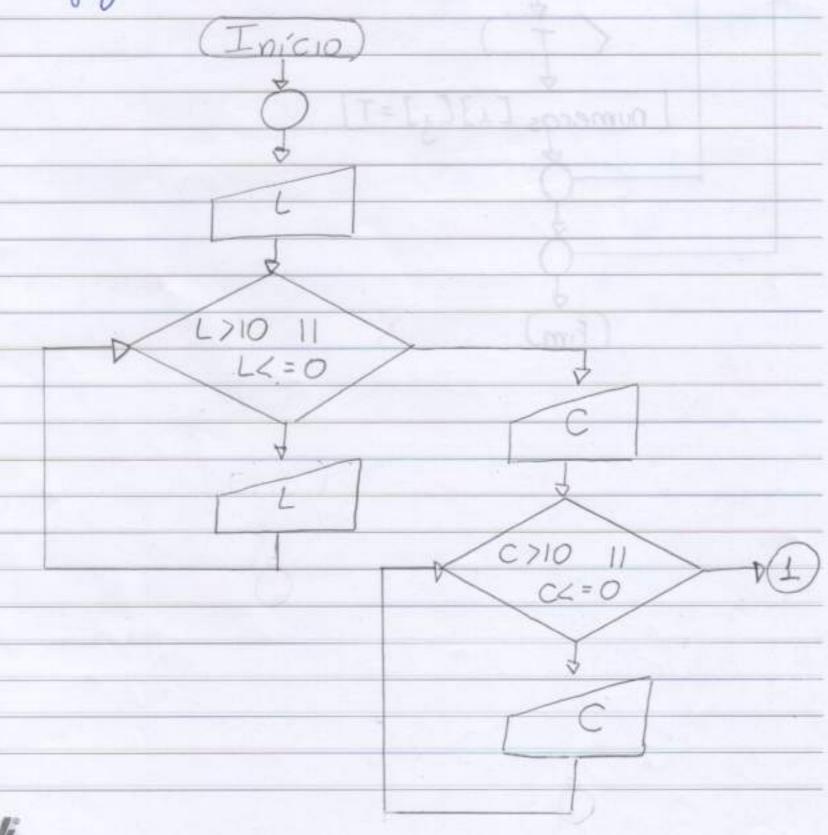
39. Entrar va teclado com dose valores e armase. má-los em uma matriz de 324 Apos a digitação dos valores rolicitar coma constante multiplicativa, que desteá multiplicar cada valor matriz e armagenar o resultado ma própria matriz, mas posicois lovrespondentes.

- x 1=0. 123, 2=+) i=0; i < 3; i++ > Xj=0,j<4;j++) numeros [i][i] i=0:i<3: i++> 1.31.3 numeros (i] (j]

spirali

\/\/_

STQQSSD ma Mx N. sonder a no measure, to to A water not prove de conveilta conde o assesso des or ano color e o without the size of the could be me when miles Ky=Qijk4gj++ /g mass on of abnorman T=numeros [i][j] alla alm mal am ual numeros [i][i]=T spirali 40. Entrar com uma matriz, de ordem MxN, onde a ordem também será exolléta pelo usuário, sendo que mo máximo 10.10. A matriz mao preira son quadratica Apos a digitação dos elementos, oriar uma rotina de consulta, onde o usuário digita um valor e a stotina exibe em qual (ou quais) posição da matriz o valor exollido se emontra Enviar mensagem comunicando se por acaso o valor mão estivo orimagendo ma matriz. Perguntar ao usuário, se deseja ou mão fazer mora consulta.



spirali

-\/ \/

Ki=O;i<L;i++) numeros[i][j] i=0;i<1;i++ Ki=0; i<1; i++ N 1=0:1 <C:1++ spirali

STQQSSD _\/_\/_ d== numeros valor = valor + 1 Valor = = L (Nao tem valor = 2, X res!=2 Fim spirali