### Universidade de Brasília - Faculdade UnB Gama Algoritmo e Programação de Computadores Prof. Daniel Porto e Fabiana Mendes



## Exercícios Obrigatórios da Missão 3

- 1. Escreva uma função que, dados um número inteiro n e outro número inteiro d (tal que 0 <= d <= 9), retorne quantas vezes o dígito d aparece no número n.
- 2. Faça uma função que recebe por parâmetro os valores necessário para o cálculo da fórmula de báskara e imprima o valor das suas raízes, caso seja possível calcular.
- 3. Crie uma função para cada item acima. Cada função deve receber o número a ser verificado, como argumento, e devolver '1' para verdadeiro e '0' para falso.
- 4. Crie um programa que calcule e exiba o resultado de uma das quatro operações aritméticas a seguir:
  - 1 somar
  - 2 subtrair
  - 3 multiplicar
  - 4 dividir

Para resolver esse exercício, é necessário que sejam escritas as seguintes funções:

- (a) Uma função para **exibição de Menu** permite que o usuário escolha uma das quatro operações possíveis
- (b) quatro funções para calculara o resultado da operação, uma para cada possível operação. Essas funções tem como argumento dois números e devem retorna o resultado da operação em questão (soma, subtração, multiplicação ou divisão dos dois números do argumento).

No programa principal (main) chame as funções criadas e exiba o resultado. Use o comando switch, no programa principal, para classificar a opção escolhida.

- 5. Crie um programa que apresente que calcule a área de uma das quatro figuras geométricas a seguir:
  - 1 quadrado
  - 2 retângulo
  - 3 círculo
  - 4 triângulo

Para resolver esse exercício, é necessário que sejam escritas as seguintes funções:

(a) Uma função para **exibição de menu** - permite que o usuário escolha uma das quatro figuras geométricas



#### Universidade de Brasília - Faculdade UnB Gama Algoritmo e Programação de Computadores Prof. Daniel Porto e Fabiana Mendes



(b) Quatro funções para calcular área, uma para cada figura geométrica. Essas funções tem como argumento os dados necessários para calcular a área da figura escolhida e devem devolver o resultado.

No programa principal (main) chame as funções criadas e exiba o resultado. Use o comando switch, no programa principal, para classificar a opção escolhida.

# ATENÇÃO!

#### Regras para submissão da tarefa

- Nomeie cada programa com o número do exercício em questão, por exemplo, exercicio1.c.
- Coloque os cinco arquivos referentes aos cinco exercícios dessa lista em uma pasta.
- Clique na pasta com o botão direito, depois na opção "enviar para"e então "pasta compactada". Ficou com dúvidas como fazer? Veja um tutorial em https://youtu.be/pg7QWAsUvzA?t=54
- Nomeie o arquivo gerado da seguinte forma:

Nome.Sobrenome.matricula.Missão9

Um exemplo de arquivo gerado seguindo essas regras seria:

Fabiana. Mendes. 2000000. Missao 9

• Envie submeta o arquivo compactado na tarefa.