

Lista de Exercícios N° 01

1. Escreva um programa que apresente na tela a frase: "Meu primeiro programa!!!"
2. Escreva um programa que solicite ao usuário um número inteiro e ao final apresente na tela o número informado pelo usuário do programa
3. Escreva um programa que solicite ao usuário um número inteiro e ao final apresente na tela o número informado da seguinte forma: "Foi informado o valor: X"
4. Escreva um programa que solicite ao usuário dois números inteiros e ao final apresente na tela os dois números informados da seguinte forma: "Voce informou os numeros X e Y"
5. Escreva um programa que solicite ao usuário um número real e ao final apresente na tela o número informado formatado com duas casas decimais da seguinte forma: "Voce informou o numero X.YY"
6. Escreva um programa que solicite ao usuário a temperatura em graus Celsius e ao final apresente a temperatura correspondente em graus Fahrenheit. $F = Celsius * 1.8 + 32$
7. Escreva um programa que solicite ao usuário um número inteiro e um número real e ao final apresente na tela os dois números informados formatando com duas casas decimais somente o número real da seguinte forma: "Voce informou os numeros N e X.YY"
8. Escreva um programa que solicite ao usuário a primeira letra de seu nome e ao final apresente na tela a letra informada pelo usuário da seguinte forma: "Voce digitou w"
9. Escreva um programa que solicite ao usuário o nome de sua cor preferida e ao final apresente na tela a cor informada pelo usuário da seguinte forma: "Voce gosta da cor AAA"
10. Escreva um programa que solicite ao usuário o nome de uma verdura e uma fruta de sua preferencia e ao final apresente na tela as informações digitadas pelo usuário da seguinte forma: "Voce gosta de AAAAAAA eBBBBBBB"
11. Elabore um algoritmo que solicite ao usuário um número real e ao final imprima na tela o numero informado e na linha de baixo o dobro deste número da seguinte forma:
Numero -> X
Dobro deste numero -> Y
12. Reescrever o programa anterior apresentando o quadrado e o cubo do número informado
13. Escreva um programa que solicite ao usuário dois números inteiros e ao final apresente na tela a soma dos dois números informados da seguinte forma: "O numeros N e X somados correspondem a Y"
14. Escreva um programa que solicite ao usuário dois números reais e ao final apresente na tela o produto dos dois números informados da seguinte forma: "O produto dos numeros N e X corresponde a Y"
15. Refazer o programa 14 realizando as quatro operações aritméticas básicas
16. Escreva um programa que solicite o valor fixo do salário de um vendedor, o total vendido