

## Aula prática #3 – Estruturas de Controlo (Seleção)

### Problema 1

---

Implemente um programa que identifique se um número é par ou ímpar.

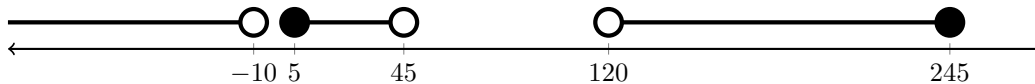
#### Exemplo

```
1  Insira um numero: 50
2  50 e par.
3  Insira um numero: 25
4  25 e impar.
```

### Problema 2

---

Implemente um programa que indique se um número solicitado ao utilizador se encontra em algum dos seguintes intervalos:



#### Exemplo

```
1  Indique um numero: 50
2  O numero nao se encontra nos intervalos
3  Indique um numero: 200
4  O numero encontra-se nos intervalos
```

## Problema 3

---

Escreva um programa que converta informação quantitativa em informação qualitativa sobre a altura das pessoas. Utilize as seguintes regras:

- uma pessoa com menos de 1.3 m é baixíssima;
- uma pessoa com altura entre 1.3 m e 1.6 m é baixa;
- uma pessoa com altura entre 1.6 m e 1.75 m é mediana;
- uma pessoa com altura entre 1.75 m e 1.9 m é alta;
- uma pessoa com altura superior a 1.9 m é altíssima.

### Exemplo

```
1 Qual a altura da pessoa? 1.7
2 Essa pessoa e Mediana.
```

## Problema 4

---

Escreva um programa que verifique se um número de três dígitos é capicua.

### Exemplo

```
1 Insira um numero de 3 digitos: 232
2 O numero e capicua
3 Insira um numero de 3 digitos: 332
4 O numero nao e capicua
```

## Problema 5

---

Crie um programa que simule uma máquina de calcular que efetua as operações aritméticas mais básicas: adição (+), subtração (−), multiplicação (\*), divisão (/) e módulo/resto da divisão inteira (%).

**Nota:** No caso do símbolo − é necessário perceber se este faz parte de uma operação unária ( $x = -a$ ) ou de uma operação binária ( $x = a - b$ ). Em função do tipo de operação, o programa deverá ler 1 ou 2 operandos, respetivamente.

**Exemplo**

```
1 Escolha a operacao: *
2 Introduza um operando: 10
3 Introduza outro operando: 4
4 O resultado e igual a: 40
5 Escolha a operacao: -
6 Operador (u)nario ou (b)inario? u
7 Introduza o operando: 7
8 O resultado e igual a: -7
```

**Problema 6**

---

Escreva um programa que leia um ponto (coordenadas  $x,y$ ) e indique em que quadrante se encontra.

**Exemplo**

```
1 Indique o ponto (x,y): -4 5
2 O ponto encontra-se no 2o quadrante.
```

**Problema 7**

---

Escreva um programa que leia 3 números e os escreva por ordem ascendente.

**Exemplo**

```
1 Insira 3 numeros: 3 1 4
2 1 3 4
3 Insira 3 numeros: 1 4 2
4 1 2 4
```

**Problema 8**

---

Crie um programa que converta um número com algarismos arábicos para numeração romana. Considere apenas números entre 1 e 999.

**Exemplo**

```
1 Insira numero: 7
2 Numeracao romana: VII
3 Insira numero: 59
4 Numeracao romana: LIX
5 Insira numero: 478
6 Numeracao romana: CDLXXVIII
```