

Lista de exercícios #3 - Portugal

1. Escreva um programa que leia dois números inteiros e exiba a soma, subtração, multiplicação e divisão entre eles.
2. Crie um programa que calcule e exiba o valor da hipotenusa de um triângulo retângulo dados os catetos.
3. Elabore um programa que leia o raio de um círculo e calcule sua área.
4. Escreva um programa que leia um número inteiro de segundos e converta-o para horas, minutos e segundos.
5. Crie um programa que calcule o salário líquido de um funcionário, considerando os descontos de INSS e Imposto de Renda.
6. Desenvolva um programa que leia um número e verifique se ele é par ou ímpar.
7. Crie um programa que determine se um ano é bissexto ou não.
8. Elabore um programa que leia a idade de uma pessoa e informe se ela é criança, adolescente, adulta ou idosa
9. Escreva um programa que leia três números e exiba o maior deles
10. Crie um programa que leia o mês e o dia de aniversário de uma pessoa e exiba seu signo do zodíaco
11. Faça um programa que leia um número e verifique se ele está no intervalo entre 10 e 20, incluindo os dois.
12. Elabore um programa que determine se um número é positivo, negativo ou zero
13. Escreva um programa que leia dois números e exiba o maior deles, considerando que se forem iguais, nenhum é maior
14. Crie um programa que determine se um número é divisível por 3 e por 5 ao mesmo tempo

15. Desenvolva um programa que leia a idade e a altura de uma pessoa e determine se ela pode entrar em um brinquedo no parque de diversões (idade ≥ 12 e altura ≥ 1.50)
16. Escreva um programa que leia três números e exiba o menor deles
17. Elabore um programa que determine se um número está fora do intervalo entre 30 e 60, incluindo esses números
18. Crie um programa que verifique se um número é múltiplo de 2 ou 5
19. Faça um programa que leia três valores e determine se eles podem ser os lados de um triângulo
20. Escreva um programa que leia um número e determine se ele é ímpar e maior que 10.
21. Desenvolva um programa que exiba os números pares de 0 a 50
22. Crie um programa que calcule a média de 5 notas digitadas pelo usuário
23. Elabore um programa que leia um número e exiba sua tabuada de multiplicação de 1 a 10
24. Escreva um programa que leia um número e exiba a sequência de Fibonacci até esse número
25. Faça um programa que leia um número inteiro positivo e determine se ele é primo
26. Crie um programa que simule um jogo de adivinhação, onde o jogador deve acertar um número aleatório entre 1 e 100
27. Elabore um programa que leia uma quantidade indefinida de números e exiba a soma e a média deles
28. Escreva um programa que leia um número e calcule o fatorial dele
29. Desenvolva um programa que exiba todos os números perfeitos entre 1 e 1000
30. Faça um programa que leia um número e determine se ele é um número de Armstrong

31. Elabore um programa que calcule o dobro de um número informado usando uma função.
32. Elabore um programa que determine se um número é primo usando uma função
33. Elabore um programa que calcule o fatorial de número por meio de uma função
34. Elabore um programa que verifique se um número é par ou ímpar por meio de uma função
35. Elabore um programa que calcule a média de 3 notas por meio de uma função
36. Crie um programa que simule um caixa eletrônico, entregando notas de R\$100, R\$50, R\$20, R\$10, R\$5 e R\$2.
37. Crie um programa que simule um jogo de cartas como "21" (Blackjack).
38. Desenvolva um jogo de forca, onde o jogador precisa adivinhar uma palavra secreta.
39. Faça um programa que leia uma frase e substitua todas as ocorrências de uma palavra por outra.
40. Escreva um programa que leia uma lista de números e ordene-os em ordem crescente.