Treino de Estruturas de Repetição

Objetivos:

Existem três tipos básicos de laços:

* para...ate...faca  ( laço for )
* enquanto...faca  ( laço while )
* repita...ate  ( laço repeat  until)

Treino comando Case …endcase e programar os laços

Lista de exercícios da Apostila de programação.

**Exercícios – Lista 04**

1. Desenvolva um algoritmo (fluxograma e pseudocódigo) que leia dois números e mostre o menor.

1. Elabore um algoritmo que leia dois números, some dez ao de menor valor, some cinco ao de maior valor, compare os dois valores e mostre o maior dos dois números.
2. Desenvolva um algoritmo que leia um número e mostre a seguinte mensagem, número maior que dez, se ele for maior que dez e menor igual a dez se ele for menor ou igual a dez.

1. Elabore um programa que entre com uma temperatura em graus Celsius. Calcule a temperatura em graus Kelvin ou graus Fahrenheit, dependendo da escolha do operador. Pergunte se o usuário deseja calcular outras temperaturas,se ele desejar continuar a calcular reinicie o processamento, caso contrário encerre o processamento.

1. Elabore um algoritmo que calcule o perímetro de um retângulo.
2. Desenvolva um algoritmo que leia dois números e mostre os números em ordem crescente.
3. Crie um algoritmo que leia três números e mostre seus valores em ordem decrescente.

1. Elabore um algoritmo que leia um número, se ele for maior que dez, some cinco ao seu valor, se for menor ou igual, some 20 e mostre se o resultado for maior que vinte e cinco.
2. Desenvolva um algoritmo que leia quatro números, some os dois primeiros e subtraia os dois últimos, some os resultados e mostre a seguinte mensagem, resultado maior que dez, caso a afirmação esteja correta ou resultado menor ou igual a dez.

1. Crie um algoritmo que leia dois números, multiplique o menor por 10, e divida o maior por 2, some os seus valores e verifique se o resultado e par, em caso afirmativo exiba a mensagem, o resultado é par, caso contrário, exiba a mensagem, o resultado é ímpar.

Lista 5

use comando case

* 1. Elabore um algoritmo que receba um número e escreva na tela o dia da semana ao qual corresponde, considerando que o domingo é o primeiro dia da semana e corresponde ao número um.
  2. Crie um menu. Chame 4 quatro programas de sua escolha