

## PRÁTICA LABORATORIAL 04

### **Objetivos:**

- Ciclos
- Menus

### EXERCÍCIOS

1. Implemente um programa que peça ao utilizador dois valores e um carácter representando uma das quatro operações aritméticas (+, -, \*, /). Apresente o resultado de aplicar a operação correspondente aos valores. No final, deverá perguntar ao utilizador se deseja repetir, permitindo-lhe efetuar novos cálculos.  
Exemplo: **Deseja continuar? (introduza s/n).**
2. Implemente um programa que leia a opção do menu desejada (opções: **1. Criar, 2. Atualizar, 3. Eliminar, 4. Sair**). Se uma das opções 1, 2 e 3 for escolhida, deverá apresentar um texto com a opção escolhida. Caso a escolha esteja fora das opções válidas, deverá informar o utilizador. De seguida, deverá apresentar novamente o menu para poder seleccionar novas opções até que a opção 4 seja escolhida.
3. Crie um jogo, que peça ao jogador 1 um valor entre 0 e 100. De seguida, deverá permitir ao jogador 2 tentar acertar no valor inserido pelo jogador 1. A cada iteração, enquanto o valor não for descoberto, deverá informar se o valor introduzido pelo jogador 2 é inferior ou superior ao valor inserido pelo jogador 1. No final (quando o valor é descoberto) deverá apresentar o número de tentativas que o jogador 2 necessitou para acertar.
4. Escreva um programa que indique se um número pedido ao utilizador é primo. (Chamamos de número primo um número natural que só possui dois divisores: 1 e ele mesmo). (Por exemplo: 1, 2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, etc...)

**Bom trabalho! 😊**