

CPE TP 4 Repetições

caefleury15@gmail.com [Alternar conta](#)



A foto e o nome associados à sua Conta do Google serão registrados quando você fizer upload de arquivos e enviar este formulário.. Só o e-mail informado por você faz parte da sua resposta.

* Indica uma pergunta obrigatória

Seção sem título

3) Faça um programa que peça a entrada de n números inteiros e mostre o * 1 ponto maior e o menor de todos. o número n é inicialmente escolhido pelo usuário.

[Adicionar arquivo](#)

7) A Aparência do Engenheiro Mortimer

* 2 pontos

Após passar quatro longos anos isolado para criar o Debilitador Potencial, o engenheiro Mortimer descuidou LIGEIRAMENTE de sua aparência e foi confundido com um lobisomem. Consequentemente, levou marretadas do Chapolin Colorado.

Para que o erro não se repita, faça um programa de computador para ajudar o engenheiro Mortimer.

De forma repetitiva, a cada semana o algoritmo deve perguntar se o engenheiro já fez a barba e se já cortou o cabelo naquela semana.

Caso Mortimer tiver feito a barba e cortado o cabelo naquela semana o algoritmo deve avisá-lo que ele está com aparência de galã.

Caso Mortimer ficar mais de 8 semanas sem fazer a barba mas tiver cortado o cabelo pelo menos uma vez, o algoritmo deve avisá-lo que ele poderá ser confundido com papai Noel.

Caso Mortimer ficar mais de 8 semanas sem cortar o cabelo mas tiver feito a barba pelo menos uma vez, o algoritmo deve avisá-lo que ele poderá ser confundido com Sansão.

Caso Mortimer ficar mais de 8 semanas sem fazer a barba e sem cortar o cabelo o ciclo de repetições deve terminar e o algoritmo deve avisá-lo que ele está com aparência de lobisomem e poderá levar marretadas.



[Adicionar arquivo](#)

4) Faça um programa em c++ que mostre a tabuada do 1 até o 5. No formato num1 x num2 = num3. Recomendação: veja o tema for aninhados nos slides da aula de ciclos de repetições.

* 2 pontos

[Adicionar arquivo](#)

2) Faça um algoritmo que solicite a entrada de 3 números reais entre 0 e 10 e calcule a média deles. Caso algum número ingressado for negativo ou maior que 10 o programa deve exibir uma mensagem de erro e solicitar novamente o número. Caso a média for maior ou igual que 5 e menor ou igual que 10 imprima a palavra "aprovado " na tela. Caso a média for menor que 5 e maior ou igual que 0 imprima a palavra "reprovado " na tela.

* 1 ponto

[Adicionar arquivo](#)

1) **En la casa de pinocho todos cuentan hasta ocho.** Faça um programa em c que peça a entrada de um número n inteiro positivo, e logo, se n for maior que oito imprima todos os números de forma regressiva do n até o 8. Caso contrário, imprima todos os números inteiros de forma progressiva do n até o 8.

* 1 ponto

[Adicionar arquivo](#)

6) **Jantar a Luz de Velas** . Empenhado no projeto do debilitador potencial o engenheiro Mortimer decidiu morar em uma pequena e modesta cabana que não conta com energia elétrica. Sendo assim, é necessário ilumina-la com luz de velas. Sabendo que cada vela fornece luz por uma hora e que o engenheiro usa somente uma vela por vez e ainda consegue usar restos de velas queimadas para fazer uma nova vela; faça um programa em c++ que solicite a entrada de dois números inteiros, um referente ao número inicial de velas e outro referente a quantidade de velas queimadas necessárias para fazer uma nova vela. E no final exiba a quantidade de horas de iluminação garantida. Exemplo: entrada 3 3. Saída: 4 horas. Entrada: 9 3. Saída: 13 horas

* 1 ponto

[Adicionar arquivo](#)

5) **Urnas de Ratanabá.** Nas eleições de Ratanabá existem quatro candidatos. Os votos são informados através de códigos. Os dados utilizados para a contagem dos votos obedecem à seguinte codificação: - 1,2,3,4 = voto para os respectivos candidatos;- 5 = voto nulo;- 6 = voto em branco. Elabore um algoritmo que leia o código do candidato em um voto. Calcule e escreva:- total de votos para cada candidato;- total de votos nulos;- total de votos em branco; Como finalizador do conjunto de votos, tem-se o valor 0.

* 1 ponto

[Adicionar arquivo](#)

[Voltar](#)

[Enviar](#)

Página 2 de 2

[Limpar formulário](#)

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google. [Denunciar abuso](#) - [Termos de Serviço](#) - [Política de Privacidade](#)

Google Formulários