

1 – Jogo da velha.

Criar o jogo da velha para dois jogadores, não homem contra máquina.

Cada jogador deve informar nome de usuário no início.

Alternar as jogadas e a cada jogada exibir a situação do tabuleiro.

Quando houver um vencedor ou acabarem as posições no tabuleiro, mostrar a mensagem apropriada.

Esse exercício usa:

while;
if-else;
matriz.

2 – Campo minado.

Criar um vetor com 10 números entre 0 e 100 (não pode ser nem 0 nem 100).

Solicitar ao usuário a digitação de números em intervalos de 5.

“Digite um número entre 1 e 5” – depois

“Digite um número entre 6 e 10” – e assim por diante até 100.

O objetivo do jogador é não digitar nenhum número que faça parte do vetor, caso ele digite, ele perde.

Esse exercício usa:

while;
if-else;
vetor;

3 – Média de cotações

Buscar na internet 12 cotações do dólar em quaisquer dias diferentes, inserir essas cotações em dois vetores: um para as datas e outro para os valores. A posição de um determinado dia no vetor deve corresponder a posição da cotação daquele dia no outro. Exibir a média das cotações e os dias do menor e maior valor.

Esse exercício usa:

vetor;
if-else;
laço for