

# Lógica de Programação

## Lista de Exercícios - Lista 03

- 1) Escreva um programa que sirva como um cronômetro. O usuário deve digitar um número em segundos e o programa deve contabilizar os segundos digitados. O programa deve receber somente números entre 1 e 59, do contrário ele retornar um erro e solicitar que o usuário digite um número válido.
- 2) Desenvolva um programa que receba um número do usuário e escreva a tabuada dele.
- 3) Escreva um código que receba dois números inteiros e escreva todos os números pares entre eles.
- 4) Jogo da adivinhação. Peça para alguém escolher um número. Depois peça para outra pessoa tentar adivinhar. O programa deverá retornar dicas como: "Muito baixo, muito alto ou quase lá" ou "tá quente, tá frio".
- 5) Crie um algoritmo que receba login e senha e verifique as credenciais. Caso algum deles estiver errado o programa deve retornar ao usuário quais das opções está errada, se é o login ou a senha. O programa deve bloquear o acesso após 3 tentativas erradas. Quando for a última tentativa ele deve emitir um alerta: "Última tentativa, mais um erro seu acesso será bloqueado!"
- 6) Escreva um programa que seja capaz de desenhar uma pirâmide de asteriscos. O usuário deverá informar quantos andares ele deseja que a pirâmide tenha.
- 7) Aproveitando o exercício anterior, escreva um programa que consiga construir um retângulo. O usuário deve informar a largura e a altura em asteriscos