

Introdução a linguagem C



Últimos momentos!!!



- Veja os exercícios a seguir e tente resolvê-los.
- Alguns deles são melhorias no próprio jogo de adivinhação; outros são novos programas, e você deve fazê-los em um arquivo separado.

Modificando o jogo de adivinhação

- 1) Mude o loop principal do jogo para um do-while, igual fizemos no jogo de forca.

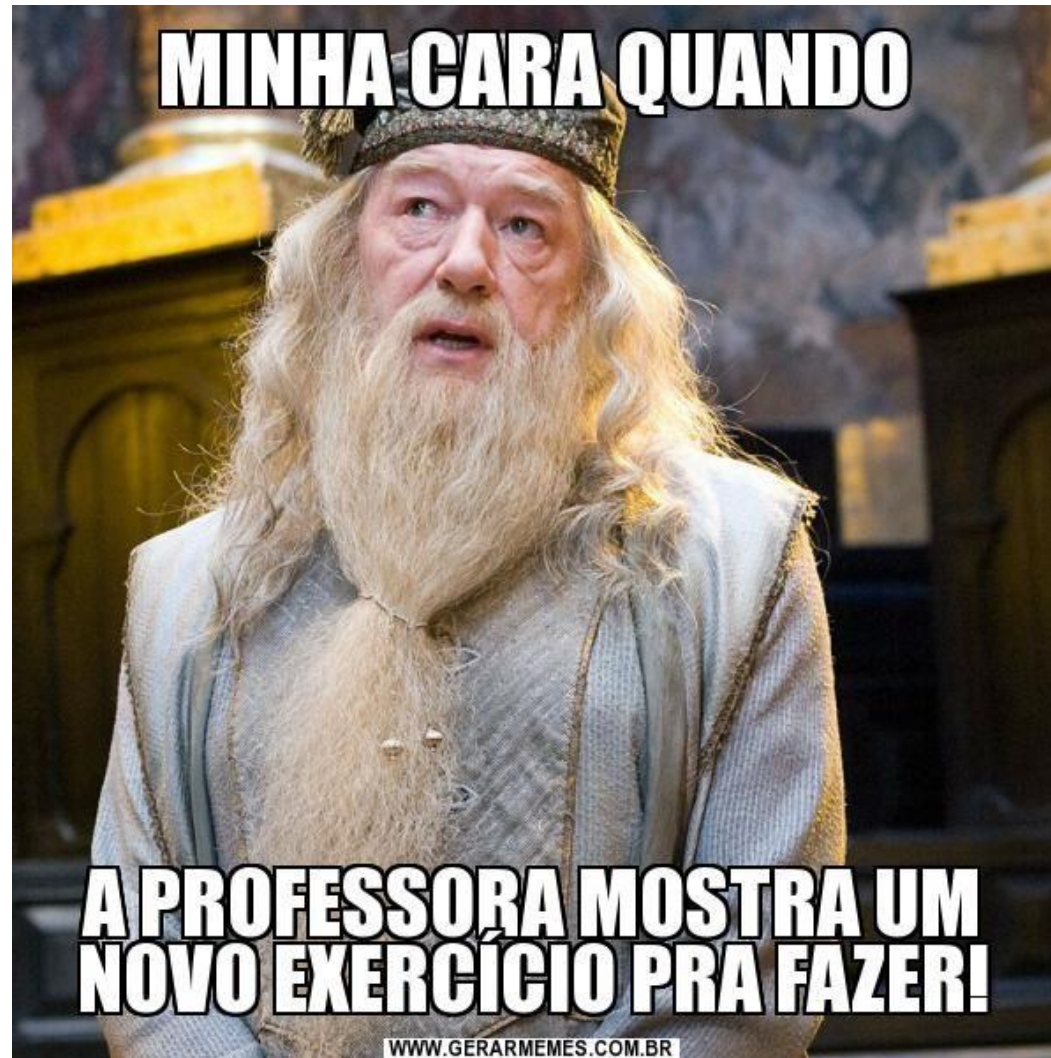
Melhorando o jogo da Forca

- 1) Não permitir que o usuário digite nada além de letras maiúsculas. Dica: Imprima a letra 'A' e a letra 'Z' como inteiros (usando %d) e descubra seus números. Em seguida, faça um if proibindo o caractere digitado de ser fora desse intervalo.
- 2) Não permitir que o usuário insira uma palavra que já exista no arquivo de palavras.
- 3) Só possibilitar a inserção de uma nova palavra caso o jogador ganhe o jogo.

Melhorando o jogo da Força

- 4) Pergunte ao usuário o nível de dificuldade que ele quer jogar. De acordo com o nível, você tem mais ou menos chutes.
- 5) Ao final do jogo, pergunte o nome do usuário e salve-o em um arquivo ranking.txt, junto com a sua pontuação.

Outros desafios!



Outros desafios

- 1) Escreva uma função que receba dois inteiros, a e b , e calcule a potência a^b ou seja, a elevado a b .
- 2) Escreva um programa que peça um número ao usuário e, com esse número, faça o programa escrever um arquivo tabuada.txt com a tabuada de 1 até 20 daquele número. Supondo o número 2 de entrada, a saída deve ser no formato $2 \times 1 = 2$, e assim por diante.
- 3) Dados n e uma sequência de n números inteiros, determinar a soma dos números pares.

Outros desafios

- 4) Escreva uma função que nos diz se um número é primo ou não.
- 5) Escreva um programa que recebe 2 números e calcula a soma dos números que são primos no intervalo.
- 6) Escreva uma função que receba um array de inteiros e some todos os elementos dentro desse array.

TRISTEZA NÃO TEM FIM



SEMESTRE DA FACULDADE SIM