



5º Lista de Exercícios - Técnicas de Programação

- 1 - Faça um programa que determine o mostre os cinco primeiros múltiplos de 3, considerando números maiores que 0.
- 2 - Escreva um programa que escreva na tela, de 1 até 999, de 1 em 1, 3 vezes. A primeira vez deve usar a estrutura de repetição *for*, a segunda *while*, e a terceira do *while*.
- 3 - Escreva um programa que declare um inteiro, inicialize-o com 0, e incremente-o de 5 em 5, imprimindo seu valor na tela, até que seu valor seja 100 (cem).
- 4 - Faça um programa que peça ao usuário para digitar 10 valores e some-os.
- 5 - Faça um programa que leia 15 inteiros e imprima sua média.
- 6 - Faça um programa que leia 15 inteiros positivos, ignorando não positivos, e imprima sua média.
- 7 - Escreva um programa que leia 15 números e escreva o menor valor lido e o maior valor lido.
- 8 - Faça um programa que leia um número inteiro N e depois imprima os N primeiros números naturais ímpares.
- 9 - Faça um programa que calcule e mostre a soma dos 50 primeiros números pares.
- 10 - Faça um programa que leia um número inteiro positivo N e imprima todos os números naturais de 0 até N em ordem crescente.
- 11 - Faça um programa que leia um número inteiro positivo N e imprima todos os números naturais de 0 até N em ordem decrescente.
- 12 - Escreva um algoritmo que leia um número inteiro entre 100 e 999 e imprima na saída cada um dos algarismos que compõem o número.
- 13 - Faça um programa que gera um número aleatório de 1 a 1000. O usuário deve tentar acertar qual o número foi gerado, a cada tentativa o programa deverá informar se o chute é menor ou maior que o número gerado. O programa acaba quando o usuário acertar o número gerado. O programa deve informar em quantas tentativas o número foi descoberto.