

Lista 5 de Exercícios: Seção 6

Conteúdo: Estruturas de Repetição

Olá, essa é a quinta lista de exercício do curso. O recomendável é você já ter visto as aulas referentes ao tema abordado nessa lista. Tente fazer cada uma das questões, se sentir dificuldades também está disponibilizado a resolução da lista em PDF e em VÍDEO no curso

- 1. Escreva um programa em C que realiza a soma de vários números. A quantidade de números a serem somados não é conhecida a priori e nem fornecida pelo usuário explicitamente. O programa deve começar lendo do usuário um número. Em seguida, o programa deve perguntar ao usuário se mais algum número vai ser digitado; se o usuário digitar 1, o programa deve ler mais um número e então novamente perguntar se mais algum número vai ser digitado; quando o usuário finalmente digitar um número diferente de 1, o programa deve imprimir na tela a soma de todos os números que foram digitados (não incluindo, porém, os números digitados como resposta à pergunta sobre se mais algum número deve ser digitado).**

- 2. Receba um número do usuário e em seguida printe na tela, utilizando uma estrutura de repetição, o seguinte formato:**

NÚMERO x 1 = RESULTADO

NÚMERO x 2 = RESULTADO

...

NÚMERO x 10 = RESULTADO

No local de NÚMERO deve aparecer o valor digitado pelo usuário.

- 3. Desenvolva um programa que faça uma operação de soma ou subtração de dois números. O usuário poderá escolher a operação desejada. O programa deve ser rodado em loop até o usuário decidir sair.**

4. Faça a tabuada de 1 ao 10, da seguinte forma:

$$1 \times 1 = 1$$

$$1 \times 2 = 2$$

...

$$1 \times 10 = 10$$

Depois começa a do 2:

$$2 \times 1 = 2$$

...

Dessa forma até chegar ao 10.

- 5. Um marciano chegou em uma floresta e se escondeu atrás de uma das 100 árvores do local quando viu um caçador. O caçador só tem 5 balas em sua espingarda. Cada vez que ele atira e não acerta, o marciano diz: “hahaha estou mais à direita!” ou “hahaha estou mais à esquerda!”, de acordo com a sua posição. Se o caçador não conseguir acertar o marciano, ele será levado para Marte. Implementar esse jogo para dois jogadores, onde um escolhe a árvore em que o marciano irá se esconder, e o outro tenta acertar.**