

## Lista Ninja 2

1. Elabore um programa que receba o horário inicial (horas e minutos) e final (horas e minutos) de um jogo, e retorne sua duração total.

Exemplos

Entrada	Saída
7 8 9 10	O JOGO DUROU 2 HORA(S) E 2 MINUTO(S)
6 50 9 12	O JOGO DUROU 2 HORA(S) E 22 MINUTO(S)
1 10 15 30	O JOGO DUROU 14 HORA(S) E 20 MINUTO(S)
6 30 4 30	O JOGO DUROU 26 HORA(S) E 0 MINUTO(S)

**Nota:** O jogo poderá começar em um dia e terminar no outro.

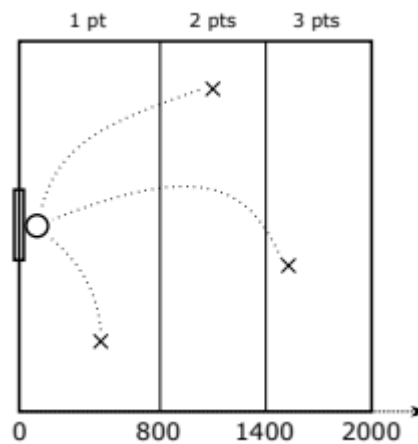
2. Elabore um programa que receba um número X indefinidas vezes e imprima para cada vez a sequência de 1 até X.

O programa só deve ser interrompido se receber o número 0.

Exemplo:

Entrada	Saída
5	1 2 3 4 5
2	1 2
10	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10
8	1 2 3 4 5 6 7 8
0	Fim

3. Em um jogo de basquete de robôs a pontuação é obtida de acordo com a posição que o robô se encontra na quadra. Na figura 1 está apresentada uma representação da quadra com as diversas zonas de pontuação.



**Figura 1 - Representação da quadra**

Elabore um programa que informa a pontuação total obtida após 5 tentativas. Para cada tentativa, o usuário informará a distância da tentativa (X) e se a cesta foi acertada ou não (C).

Exemplo:

Entrada	Saída
X = 500, C=Errou X = 200, C= Acertou X = 1570, C=Acertou X= 1200, C=Acertou X = 1900, C=Errou	6
X = 400, C=Acertou X = 1980, C= Acertou X = 150, C=Acertou X= 850, C=Errou X = 1900, C= Acertou	8
X = 100, C=Errou X = 1400, C= Acertou X = 1580, C= Errou X= 1150, C= Errou X = 2000, C=Errou	2

4. Escreva um programa que o usuário informe 2 números inteiros (X e Y), e receba a soma dos número ímpares entre eles.

Exemplo

Entrada	Saída
X = 4; Y= 19	77
X = -5; Y = 9	12

5. Escreva um programa que leia dois números (X e Y) informados pelo usuário, validando que X seja menor que Y. Com os dois números apresente uma sequência de 1 até Y, quebrando uma linha após X números.

Exemplo:

Entrada	Saída
X = 3 Y = 99	1 2 3
	4 5 6
	...
	97 98 99