

## **LISTA - ESTRUTURAS DE REPETIÇÃO**

1. Escreva um programa que imprima na tela os números pares de 0 a 100. (WHILE)
2. Escreva um programa que calcule a soma dos números ímpares de 1 a 100. (WHILE)
3. Escreva um programa que imprima na tela a tabuada de multiplicação de um número informado pelo usuário. (WHILE)
4. Escreva um programa que leia uma sequência de números inteiros informados pelo usuário e exiba o maior número da sequência. O programa deve encerrar quando o usuário informar o número 0. (WHILE)
5. Escreva um programa que leia uma sequência de números inteiros informados pelo usuário e exiba a média aritmética dos números. O programa deve encerrar quando o usuário informar o número 0. (WHILE)
6. Escreva um programa que leia uma sequência de números inteiros informados pelo usuário e exiba quantos números da sequência são positivos. O programa deve encerrar quando o usuário informar o número 0. (WHILE)
7. Escreva um programa que leia um número inteiro positivo informado pelo usuário e exiba na tela todos os números primos menores ou iguais a esse número. (WHILE)
8. Escreva um programa que leia uma sequência de números inteiros informados pelo usuário e exiba a soma dos números que são divisíveis por 3 ou por 5. O programa deve encerrar quando o usuário informar o número 0. (WHILE)
9. Escreva um programa que leia uma sequência de números inteiros informados pelo usuário e exiba o segundo menor número da sequência. O programa deve encerrar quando o usuário informar o número 0. (WHILE)
10. Escreva um programa que leia uma sequência de números inteiros informados pelo usuário e exiba quantos números da sequência são pares e quantos são ímpares. O programa deve encerrar quando o usuário informar o número 0. (WHILE)

11. Escreva um programa que leia uma sequência de números inteiros informados pelo usuário e exiba o maior número da sequência. O programa deve encerrar quando o usuário informar o número -1. (DO WHILE)
12. Escreva um programa que imprima na tela os números pares de 0 a 100. (DO WHILE)
13. Escreva um programa que leia um número inteiro positivo informado pelo usuário e exiba na tela todos os números pares menores ou iguais a esse número. (DO WHILE)
14. Escreva um programa que leia uma sequência de números inteiros informados pelo usuário e exiba a média aritmética dos números. O programa deve encerrar quando o usuário informar o número -1. (DO WHILE)
15. Escreva um programa que leia uma sequência de números inteiros informados pelo usuário e exiba a soma dos números que são múltiplos de 3 e de 7. O programa deve encerrar quando o usuário informar o número -1. (DO WHILE)
16. Escreva um programa que leia uma sequência de números inteiros informados pelo usuário e exiba quantos números da sequência são pares. O programa deve encerrar quando o usuário informar o número -1. (DO WHILE)
17. Escreva um programa que leia uma sequência de números inteiros informados pelo usuário e exiba a soma dos números positivos e a soma dos números negativos. O programa deve encerrar quando o usuário informar o número 0. (DO WHILE)
18. Escreva um programa que leia uma sequência de números inteiros informados pelo usuário e exiba o segundo maior número da sequência. O programa deve encerrar quando o usuário informar o número -1. (DO WHILE)
19. Escreva um programa que leia um número inteiro positivo informado pelo usuário e exiba na tela todos os números ímpares menores ou iguais a esse número. (DO WHILE)

20. Escreva um programa que leia uma sequência de números inteiros informados pelo usuário e exiba a média aritmética dos números pares e a média aritmética dos números ímpares. O programa deve encerrar quando o usuário informar o número -1. (DO WHILE)
21. Escreva um programa que imprima na tela os números pares de 0 a 100. (FOR)
22. Escreva um programa que calcule a soma dos números ímpares de 1 a 100. (FOR)
23. Escreva um programa que imprima na tela a tabuada de multiplicação de um número informado pelo usuário. (FOR)
24. Escreva um programa que leia uma sequência de números inteiros informados pelo usuário e exiba o maior número da sequência. O programa deve encerrar quando o usuário informar o número 0. (FOR)
25. Escreva um programa que leia uma sequência de números inteiros informados pelo usuário e exiba a média aritmética dos números. O programa deve encerrar quando o usuário informar o número 0. (FOR)
26. Escreva um programa que leia uma sequência de números inteiros informados pelo usuário e exiba quantos números da sequência são positivos. O programa deve encerrar quando o usuário informar o número 0. (FOR)
27. Escreva um programa que leia um número inteiro positivo informado pelo usuário e exiba na tela todos os números primos menores ou iguais a esse número. (FOR)
28. Escreva um programa que leia uma sequência de números inteiros informados pelo usuário e exiba a soma dos números que são divisíveis por 3 ou por 5. O programa deve encerrar quando o usuário informar o número 0. (FOR)
29. Escreva um programa que leia uma sequência de números inteiros informados pelo usuário e exiba o segundo menor número da sequência. O programa deve encerrar quando o usuário informar o número 0. (FOR)
30. Escreva um programa que leia uma sequência de números inteiros informados pelo usuário e exiba quantos números da sequência são pares e quantos são ímpares. O programa deve encerrar quando o usuário informar o número 0. (FOR)