

Unidade 3 parte 1 - Lista 5: Funções
Máximo de pontos: 12

Resolva os exercícios a seguir usando **funções**:

N	Pontos	Descrição
1.	1,0	<ul style="list-style-type: none"> • Criar uma função que recebe três variáveis e retorna o valor máximo delas • Criar uma função que recebe três variáveis e retorna o valor mínimo delas
2.	1,0	<ul style="list-style-type: none"> • Criar uma função para calcular a área do quadrado • Criar uma função para calcular o perímetro do quadrado
3.	1,0	Escreva um programa que resolva uma equação de 2º grau. A função deve receber os coeficientes e imprimir o resultado.
4.	1,0	<p>Escreva o programa “calculadora” que receba 2 números reais e, dependendo da escolha do usuário chama as funções para realizar as operações escolhidas.</p> <p>Pode usar menu, por exemplo:</p> <p style="padding-left: 40px;"><i>Digite:</i></p> <p style="padding-left: 40px;">1 – para adição</p> <p style="padding-left: 40px;">2 – para subtração</p> <p style="padding-left: 40px;">3 – para divisão</p> <p style="padding-left: 40px;">4 - para multiplicação</p>
5.	2,0	Escreva um programa que inverta a ordem dos dígitos em um número.
		Ex: se o número for 7631 o programa deve retornar o número 1367
6.	2,0	<ul style="list-style-type: none"> • Gerar 100 números aleatórios no intervalo de 1..10. • Calcular a média e analisar a distribuição: <ul style="list-style-type: none"> ◦ contar quantas vezes cada número apareceu. ◦ calcular a porcentagem de aparecimentos para cada número
7.	2,0	<p>Criar uma função contador:</p> <ul style="list-style-type: none"> • toda vez que a função for chamada o contador dela deve ser diminuído. • o valor inicial do contador é 5. • o contador deve se reinicializar automaticamente: quando o contador chegar em 0, na próxima chamada da função o contador deve ser reinicializado com 5 de novo.
8.	3,0	<p>Jogo “Adivinhe o número”: jogador deve adivinhar um número gerado de forma aleatória.</p> <ul style="list-style-type: none"> • O jogador pode ter mais de uma tentativa para acertar o número. • O jogador pode receber uma dica indicando se o número correto é maior ou menor do que o seu palpite. • Criar diferentes níveis de dificuldade variando o intervalo de números e a quantidade de tentativas permitidas para acertar o número.