



ITERAÇÃO ABERTA

O que ouço, esqueço. O que vejo, lembro. O que faço, aprendo.

1. Desenvolva um programa/algoritmo para ler nome e ano de nascimento de um conjunto de pessoas. O programa deve exibir o nome da pessoa mais velha que nasceu em um ano ímpar. A leitura dos dados se encerra quando o usuário digita zero para o ano de nascimento. Uma mensagem deve ser exibida caso não seja informado nascimentos em ano ímpar.
2. Desenvolva um programa que leia um conjunto de números de cinco dígitos e exiba seu inverso (o novo número invertido deve ser calculado). Deve-se assegurar que o número tenha obrigatoriamente cinco dígitos. Assim, quando usuário informar o número 12345, o programa deverá exibir 54321. A digitação encerra mediante resposta do usuário de continuar ou não.
3. Construa um programa que receba um conjunto de números inteiros cuja quantidade de elementos não pode ultrapassar 100. Contudo, o usuário pode encerrar a digitação a qualquer momento. Ao final da digitação dos números o programa deve exibir:
 - a) O sucessor do maior número primo informado.
 - b) A média dos pares positivos múltiplos de 3.
4. Desenvolva um programa que receba nome, sexo e nota finais (entre 0 e 10) de um conjunto de alunos. O programa deverá exibir o nome e nota da mulher que obteve a melhor nota e se a menor nota foi de um homem. As notas só devem ser aceitas se estiverem no intervalo entre 0 e 10. O sexo só deve ser aceito se for masculino ou feminino. A leitura dos dados é encerrada mediante questionamento ao usuário.
5. A série de Fibonacci é formada pela sequência: 1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, 21, 34, 55,... Escreva um programa que receba um conjunto de números e informe se o número pertence ou não a série de Fibonacci. A digitação dos números finaliza com a entrada do valor -999.