



SUBPROGRAMAÇÃO-1

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

As atividades a seguir devem ser resolvidas seguindo paradigma “divisão e conquista”, onde cada subproblema deverá ter seu subprograma correspondente, exceto a entrada de dados e exibição de resultados que serão resolvidos no programa principal.

1. Desenvolver um programa que receba dois ou três valores, os quais devem ser obrigatoriamente diferentes entre si. A partir dos valores deve-se exibir o maior dentre eles.
2. Desenvolver um programa que receba dois valores x e y e mostre o resultado x^y sem utilizar função interna da linguagem, isto é, a potência deve ser calculada através multiplicações.
3. Desenvolver um programa que receba os limites do intervalo fechado $[a, b]$, onde a deve ser obrigatoriamente menor que b , e mostre quantos números primos existem neste intervalo.
4. Desenvolver um programa que receba dois números x, y . Caso x seja maior ou igual y calcule e mostre a divisão inteira $x \div y$ sem utilização de operadores de divisão. Caso x seja menor que y calcule e mostre a multiplicação $x * y$ sem a utilização do operador de multiplicação.
5. Desenvolva um programa que receba um conjunto de números inteiros obrigatoriamente não negativos e para cada número digitado informe:
 - a) A quantidade de divisores do número.
 - b) O fatorial do número.
 - c) Se o número é primo ou não.
 - d) Se o número pertence a sequência de Fibonacci.
 - e) A quantidade de números primos entre 1 e o número.

A digitação de números deve ser encerrada mediante questionamento ao usuário.