

Algoritmos e Programação I: Lista 03

Marcelo Hashimoto

8 de março de 2013

1. Refaça o Exercício 7 da Lista 02 usando `&&`.
2. Refaça o Exercício 7 da Lista 02 adicionando a seguinte funcionalidade: se o usuário digitar uma idade menor que 0 ou maior que 100, o programa deve apenas imprimir uma mensagem de erro. Use `||`.
3. Escreva um programa que pede para o usuário digitar um ano, imprime `BISSEXTO` se esse ano for bissexto e imprime `NORMAL` caso contrário.
4. Escreva um programa que pede para o usuário digitar uma opção dentre 1, 2, 3, 4 e dois inteiros e imprime o resultado da operação correspondente à opção:
 - (1) soma;
 - (2) diferença;
 - (3) multiplicação;
 - (4) quociente e resto.Faça uma versão usando `if/else` e uma versão usando `switch`.
5. Escreva um programa que pede para o usuário digitar um inteiro entre 0 e 9 e imprime esse inteiro por extenso. Ou seja, imprime `ZERO`, `UM`, `DOIS`, etc. Se o inteiro digitado não estiver nesse intervalo, o programa deve imprimir `ENTRADA INVÁLIDA`. Faça uma versão usando `if/else` e uma versão usando `switch`.
6. Escreva um programa que pede para o usuário digitar dois inteiros e imprime o quociente racional deles.
7. Refaça o Exercício 6 da Lista 01 usando um `float` para armazenar um resultado racional, ou seja, sem os problemas de aproximação do exercício original. Use `float` apenas para o resultado.