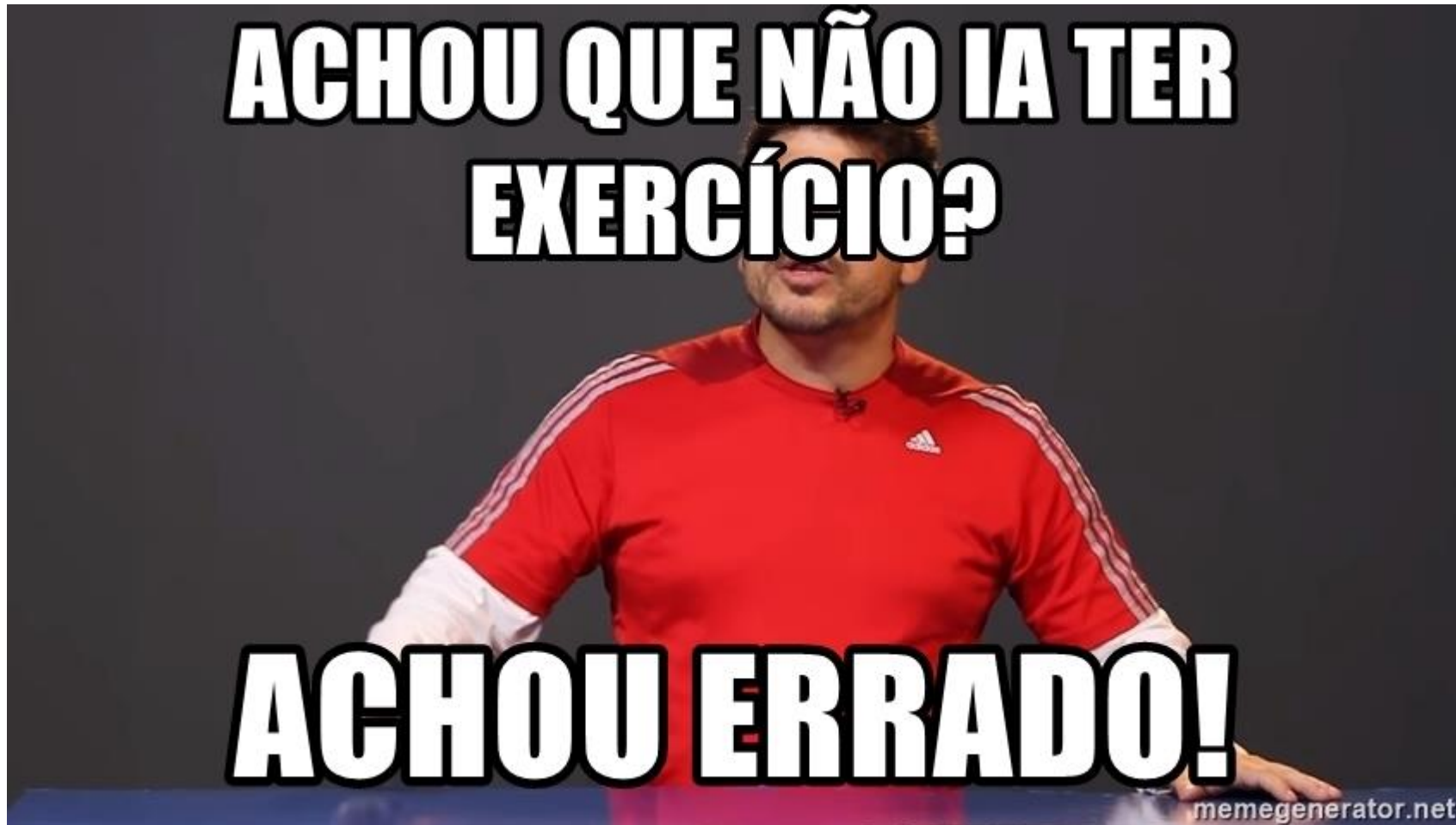


Introdução a linguagem C



Agora é sua vez de praticar!



- Veja os exercícios a seguir e tente resolvê-los.
- Alguns deles são melhorias no próprio jogo de adivinhação; outros são novos programas, e você deve fazê-los em um arquivo separado.

Melhorando o jogo de adivinhação

- 1) Hoje o jogo escolhe um número entre 0 e 99. Deixe o usuário escolher esse limite. Você precisa capturar esses dois números dele, e usá-los na hora de calcular o número randômico.
- 2) Temos ainda alguns números mágicos em nosso código. Use `#defines` para a quantidade de tentativas por níveis.

3) Ao terminar uma partida, pergunte para o usuário se ele quer jogar novamente. Se ele digitar “1”, significa que quer, então você deverá começar o jogo de novo. Para isso, você precisará usar mais um loop.

4) Não deixe o usuário jogar o mesmo número na sequência. Se ele jogou o número “2”, errou, e jogou novamente o “2”, avise-o de que ele já jogou esse número, e não conte como uma tentativa. Para isso, crie uma variável que guardará o “último número chutado”. (Não tente guardar todos os números chutados nesse momento. Aprenderemos como fazer isso mais para frente.)

DESAFIO EM LINGUAGEM C



Outros desafios

1) Escreva um programa que imprima todos os números pares entre 2 e 50. Para saber se o número é par, basta você ver se o resto da divisão do número por 2 é igual a 0.

Outros desafios

2) Escreva um programa que imprima a soma de todos os números de 1 até 100. Ou seja, ele calculará o resultado de $1 + 2 + 3 + 4 + \dots + 100$.

Outros desafios

3) Escreva um programa que peça um inteiro ao usuário, e com esse inteiro, ele imprima, linha a linha, a tabuada daquele número até o 10. Por exemplo, se ele escolher o número 2, o programa imprimirá: $2 \times 1 = 2$, $2 \times 2 = 4$, $2 \times 3 = 6$, ..., $2 \times 10 = 20$.

Outros desafios

4) Implemente uma calculadora. O programa deve pedir 3 números ao usuário: a, b e operação. Se operação for igual a 1, você deverá imprimir a soma de $a + b$. Se ela for 2, a subtração. Se for 3, a multiplicação. Se for 4, a divisão.

Outros desafios

5) Escreva um programa que peça um número inteiro ao usuário e imprima o fatorial desse número. Para calcular o fatorial, basta ir multiplicando pelos números anteriores até 1. Por exemplo, o fatorial de 4 é $4 * 3 * 2 * 1$, que é igual a 24.

Outros desafios

6) Dados três números, imprimi-los em ordem crescente.

