



Disciplina: Linguagem de Programação I - Atividade 1

Resolva os algoritmos abaixo usando a Linguagem C.

1. Lê dois números e mostre os seguintes resultados:
 - a. Dividendo:
 - b. Divisor:
 - c. Quociente:
 - d. Resto (para calcular o resto de uma divisão, utilize o operador MOD (em C: %))
2. Entre com a base e a altura de um retângulo e mostre os resultados:
 - A. Perímetro (Perímetro é igual à soma dos 4 lados)
 - B. Área (Área é igual à lado vezes lado)
3. Escrever um algoritmo para ler e imprimir três números. Se o primeiro for positivo, imprimir sua raiz quadrada, caso contrário, imprimir o seu quadrado; se o segundo número for maior que 10 e menor que 100, imprimir a mensagem: "Número está entre 10 e 100 – intervalo permitido"; se o terceiro número for menor que o segundo, calcular e imprimir a diferença entre eles, caso contrário, imprimir o terceiro número adicionado de 1.
4. Elabore um algoritmo que, dada a idade de um nadador, classifique-o em uma das seguintes categorias:
 - Infantil A: 5 a 7 anos;
 - Infantil B: 8 a 10
 - anos;
 - Juvenil A: 11 a 13 anos;
 - Juvenil B: 14 a 17 anos;
 - Sênior: maiores de 18 anos.
5. Desenvolva um algoritmo que efetue a leitura de três valores para os lados de um triângulo, considerando lados como: A, B e C. O algoritmo deverá verificar se os lados fornecidos forma realmente um triângulo (cada lado é menor que a soma dos outros dois lados). Se for esta condição verdadeira, deverá ser indicado qual tipo de triângulo foi formado: isósceles (dois lados iguais e um diferente), escaleno (todos os lados diferentes) ou equilátero (todos os lados são iguais).