

BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO PARADIGMAS DE PROGRAMAÇÃO LISTA DE EXERCÍCIOS 2

DESCRIÇÃO

Resolver em grupos de até três integrantes os exercícios abaixo utilizando o paradigma procedural em linguagem C.

- 1. Implemente o fatorial de um número utilizando estrutura de repetição.
- 2. Implemente o fatorial de um número utilizando recursividade.
- 3. Implemente a sequência de Fibonacci utilizando estrutura de repetição. (**EXTRA**) Implemente utilizando somente duas variáveis (sem a variável auxiliar).
- 4. Implemente a sequência de Fibonacci utilizando recursividade.
- 5. Implemente um programa que sorteie números inteiros positivos entre 1 e 100 aleatoriamente até que sejam sorteados 25 números primos. Imprima o total de números gerados.
- 6. Dois números são ditos *amigos* quando a soma dos divisores de cada um deles é igual ao outro. Implemente um programa que receba dois números e diga se eles são amigos. Ex: 220 e 284.
- 7. Um número é dito *perfeito* se a soma dos seus divisores é igual a ele mesmo (ex: 6). Implemente um programa que receba um número e diga se ele é perfeito.
- 8. Utilizando recursividade, implemente um algoritmo que multiplique dois números.
- 9. Utilizando recursividade, implemente um algoritmo que receba um número inteiro e diga quantos dígitos ele tem.
- 10. Utilizando uma estrutura de dados de sua escolha (pilha, fila, *array* etc), implemente a função pertence, que deve receber um elemento e informar se ele pertence à estrutura.
- 11. Altere o exercício 5 para que ele pare somente quando encontrar os 25 números primos existentes entre 1 e 100, isto é, os 25 números primos devem ser diferentes.
- 12. Implemente um algoritmo que receba um CPF na forma XXXXXXXXXXX. Verifique e informe se a entrada é um CPF válido.

PRATIQUE!

Outros exercícios (não obrigatórios):

- 1010 URI
- 1011 URI
- 1042 URI
- 1043 URI
- 1044 URI
- 1149 URI
- <u>1175 URI</u>
- 2757 URI

PESO DA AVALIAÇÃO

Notas de aula.



BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO PARADIGMAS DE PROGRAMAÇÃO LISTA DE EXERCÍCIOS 2

OBSERVAÇÕES

• Plágio = ZERO (inclui cópia ou simples alteração de trabalho de colegas).