

1. Faça um programa na linguagem C que obtenha 2 números inteiros do usuário. Imprima na tela todos valores no intervalo dos números digitados pelo usuário. Os números devem impressos sempre em ordem crescente! Caso o usuário tenha digitado o maior número primeiro, o seu programa deve ser responsável por arrumar a ordem! Observe alguns exemplos abaixo:

Exemplo1: se o usuário digitou 2 e 6, o seu programa irá exibir na tela:	Exemplo 2: se o usuário digitou 30 e 23, o seu programa irá exibir na tela:	Exemplo 2: se o usuário digitou -296 e -300, o seu programa irá exibir na tela:
2	23	-300
3	24	-299
4	25	-298
5	26	-297
6	27	-296
	28	
	29	
	30	

2. Faça um programa na linguagem C que reproduza um sistema de votação fictícia para a prefeitura de uma cidade. O sistema terá um único menu conforme apresentado abaixo:

MENU:

0 - Sair

1 – Votar para prefeito e vereador

2 – Imprimir quantos eleitores votaram

3 – Imprimir quantos votos cada prefeito recebeu

4 – Imprimir quantos votos cada vereador recebeu

5 – Imprimir quem foi eleito

Nessa eleição, os eleitores deverão escolher 1 prefeito e os vereadores mais votados para comandar a Matrix. Considere que existirão 2 candidatos a prefeito e 7 candidatos a vereador. Os vereadores estão distribuídos em 3 partidos políticos.

Candidatos a prefeito	
Número	Nome
99	Neo
87	Agente Smith

Candidatos a vereador	
Número	Nome
99001	Trinity
99002	Morpheus
87111	Cypher
87112	Agente Brown
87113	Agente Jones
76301	Oráculo
76302	Garoto colher

Na hora da votação para prefeito, o usuário poderá escolher entre duas opções de voto: 99 ou 87. Não havendo voto branco ou nulo!

Na hora da votação para vereador, o usuário poderá escolher entre um dos candidatos: 99001, 99002, 87111, 87112, 87113, 76301, 76302. Não haverá voto branco, nulo ou no partido!

O prefeito que tiver mais votos será eleito.

Todo vereador que tiver mais de 10% de todos votos será eleito.

3. Faça um programa na linguagem C que solicite ao usuário um número inteiro N. Então imprima todos os números pares até o valor N. Além disso, o seu programa deve seguir as seguintes regras:
- Considere o valor 2 como o primeiro número par da sequência de positivos.
 - Considere o valor -2 como primeiro número par da sequência de negativos.
 - **UTILIZE FOR!**
 - Caso o valor de N seja positivo, o incremento deve ser positivo.
 - Caso o valor de N seja negativo, o incremento deve ser negativo. Proibido multiplicar por -1 na hora de imprimir.

<p>Exemplo 1:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entrada (usuário digitou): <ul style="list-style-type: none"> ○ 10 • Saída: <ul style="list-style-type: none"> ○ 2 4 6 8 10 	<p>Exemplo 2:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entrada (usuário digitou): <ul style="list-style-type: none"> ○ 9 • Saída: <ul style="list-style-type: none"> ○ 2 4 6 8
<p>Exemplo 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entrada (usuário digitou): <ul style="list-style-type: none"> ○ -5 • Saída: <ul style="list-style-type: none"> ○ -2 -4 	<p>Exemplo 3:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Entrada (usuário digitou): <ul style="list-style-type: none"> ○ -8 • Saída: <ul style="list-style-type: none"> ○ -2 -4 -6 -8

4. Faça um programa na linguagem C que reproduza um sistema de escolha dos melhores jogos e DLCs (*Downloadable Content* – conteúdo baixável) de uma plataforma gamer. O sistema terá um único menu conforme apresentado abaixo:

MENU:

0 - Sair

1 – Votar no jogo

2 – Votar no DLC

3 – Imprimir quantos jogadores votaram

4 – Imprimir quantos votos cada jogo recebeu

5 – Imprimir quantos votos cada DLC recebeu

6 – Imprimir o jogo mais votado

7 – Imprimir o DLC escolhido (+ de 20%)

Nessa eleição, os jogadores deverão escolher 1 jogo e os DLCs mais votados na plataforma de jogos. Considere que existirão 2 jogos candidatos e 5 DLCs.

JOGOS	
Número	Nome
100	Minecraft
101	Battlefield 1

DLCs	
Número	Nome
1001	Bee Kingdom
1002	Cute teens
1003	Ninjas HD
1010	Kit vehicle
1011	Kit medic

Na hora da votação para jogos, o usuário poderá escolher entre duas opções de voto: 100 ou 101.

Na hora da votação para DLC, o usuário poderá escolher entre as seguintes opções: 1001, 1002, 1003, 1010, 1011.

O jogo que tiver mais votos será o escolhido.

Todo DLC que tiver mais de 20% de todos os votos será escolhido.

5. Faça um programa na linguagem C capaz de vender os produtos do catálogo de uma loja conforme tabela abaixo. O seu programa deverá ter um MENU com repetição. O usuário deverá escolher a opção a realizar conforme o menu abaixo.

MENU:

- 1 – Sair
- 2 – Vender produto
- 3 – Definir descontos da promoção Black Friday
- 4 – Imprimir descontos dos produtos
- 5 – Mostrar a quantia vendida por cada produto em REAIS

- Caso o usuário escolha a opção 1, o seu programa deverá encerrar/fechar.
- Caso o usuário escolha a opção 2, você deve obter do usuário: o código do produto, a quantidade a ser comprada. Aplique o desconto conforme o produto escolhido pelo usuário.
- Caso o usuário escolha a opção '3', obtenha do usuário o código do produto, o desconto a ser aplicado no produto. Observe que cada produto poderá ter um desconto diferente. Inicialmente, os produtos estão com 10% de desconto. O usuário poderá alterar esse valor inicial.
- Caso o usuário escolha a opção '4', imprima o desconto de cada produto.
- Caso o usuário escolha a opção '5', apresente o valor em reais vendido de cada produto.

Produtos		
Código	Nome	Preço em R\$
1000	Mouse	19,90
1001	Teclado	100,00
1002	Monitor	999,99
1003	Impressora	1500,00