1 . Faça um algoritmo que leia dois números. Depois pergunte se o usuário deseja somar, subtrair, multiplicar ou dividir estes números. Realize a operação matemática que ele escolheu e logo após escreva na tela o resultado.

#include <stdio.h>

int main()

{

float n1, n2;

char operacao;

printf("Digite o primeiro número:");

scanf("%f", &n1);

printf("Digite o segundo número:");

scanf("%f", &n2);

printf("Qual operação você deseja executar?");

printf("Operações disponíveis\n");

printf("'+' : soma\n");

printf("'-' : subtracao\n");

printf("'\*' : multiplicação\n");

printf("'/' : divisao\n");

getchar();

scanf("%c", &operacao);

switch(operacao)

{

case '+':

printf("%.2f", n1 + n2);

break;

case '-':

printf("%.2f", n1 - n2);

break;

case '\*':

printf("%.2f", n1 \* n2);

break;

case '/':

printf("%.2f", n1 / n2);

break;

}

return 0;

}

2 . Faça um algoritmo que leia um número. Se o número for 1, escreva o número. Se o número for 2, escreva o dobro do número. Se o número for 3, escreva o triplo do número. Se for outro número, escreva a mensagem “número não esperado”.

#include <stdio.h>

int main()

{

int numero;

printf("Digite um desses números: 1, 2 ou 3]:");

scanf("%i", &numero);

switch (numero)

{

case 1:

printf("O número escolhido é: UM\n");

break;

case 2: printf("O dobro do número escolhido é: QUATRO\n");

break;

case 3:

printf("O triplo do número escolhido é: NOVE\n");

break;

default:

printf ("ERRO:Número não esperado\n");

break;

}

return 0;

}

3 . Escrever um algoritmo que leia um código e três valores: a, b e c. Os códigos válidos são 1, 2, 3, 4 e 5. Se o código for diferente destes, apresentar a mensagem "CÓDIGO INVÁLIDO" e terminar o programa.

- código = 1: multiplicar os três valores;

- código = 2: somar os três valores;

- código = 3: subtrair os três valores;

- código = 4: somar o quadrado dos 3 valores;

- código = 5: apenas escrever os 3 valores.

#include <stdio.h>

int main()

{

float n1, n2, n3;

char cod;

printf("Digite o primeiro valor:");

scanf("%f", &n1);

printf("Digite o segundo valor:");

scanf("%f", &n2);

printf("Digite o terceiro valor:");

scanf("%f", &n3);

printf("Escolha um código");

getchar();

printf("códigos disponíveis\n");

printf("'1' : multiplicação\n");

printf("'2' : adição\n");

printf("'3' : subtração\n");

printf("'4' : quadrado\n");

printf("'5' : escrito\n");

scanf("%c", &cod);

switch(cod)

{

case 1:

printf("%.2f", n1 \* n2 \* n3);

break;

case 2:

printf("%.2f", n1 + n2 + n3);

break;

case 3:

printf("%.2f", n1 - n2 - n3);

break;

case 4:

printf("%.2f", (n1\*n1) + (n2\*n2) + (n3\*n3));

break;

case 5:

printf("Os números são:");

printf("%2.f,", n1);

printf("%2.f e", n2);

printf("%2.f", n3);

break;

default: printf ("ERRO: código inválido\n");

break;

}

return 0;

}

4. Escreva um algoritmo que tendo como dados de entrada o preço de um produto e um código de origem emita o preço junto de sua procedência. Caso o código não seja nenhum dos especificados o produto é considerado importado. Os códigos de origem são os seguintes:

1 – Sul 2 – Norte 3 – Leste 4 – Oeste

5 – Nordeste 6 – Sudeste 7 - Centro Oeste 8 – Noroeste

#include <stdio.h>

int main()

{

float preco;

char cod;

printf("Digite o valor do produto:");

scanf("%f", &preco);

printf("Escolha o código de origem");

printf("códigos disponíveis\n");

getchar();

printf("'1' : Sul 5 - Nordeste\n");

printf("'2' : Norte 6 - Sudeste\n");

printf("'3' : Leste 7 - Centro Oeste\n");

printf("'4' : Oeste 8 - Noroeste\n");

scanf("%c", &cod);

switch(cod)

{

case '1':

printf("Sul 5 - Nordeste\n");

printf("O valor do produto é:");

printf("%2.f,", preco);

break;

case '2':

printf("Norte 6 - Sudeste\n");

printf("O valor do produto é:");

printf("%2.f,", preco);

break;

case '3':

printf("Norte 7 - Centro Oeste\n");

printf("O valor do produto é:");

printf("%2.f,", preco);

break;

case '4':

printf("Oeste 8 - Nordeste\n");

printf("O valor do produto é:");

printf("%2.f,", preco);

break;

default:

printf ("Produto possivelmente importado\n");

break;

}

return 0;

}

5. exercicio