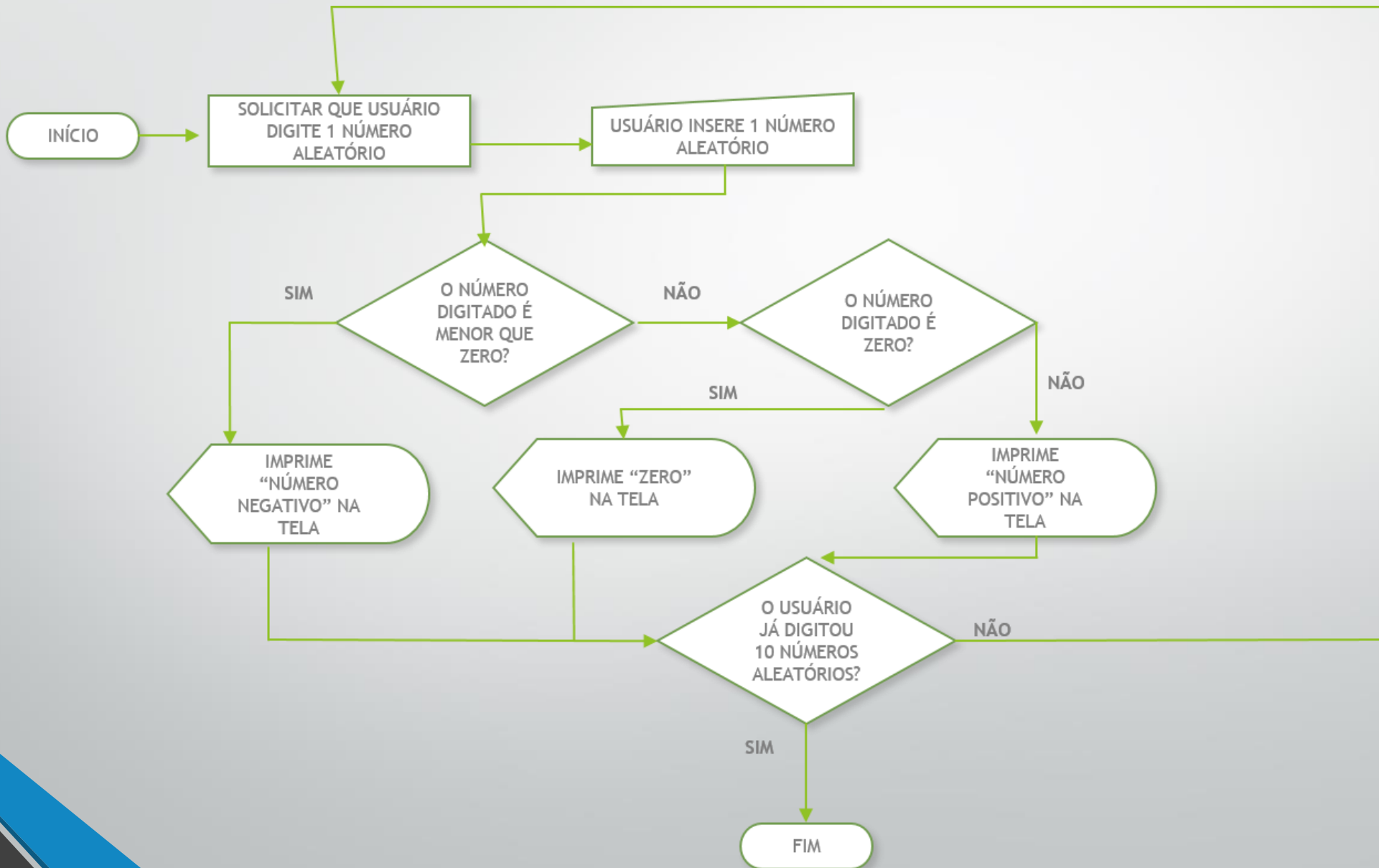



# Exercícios de fixação: WHILE

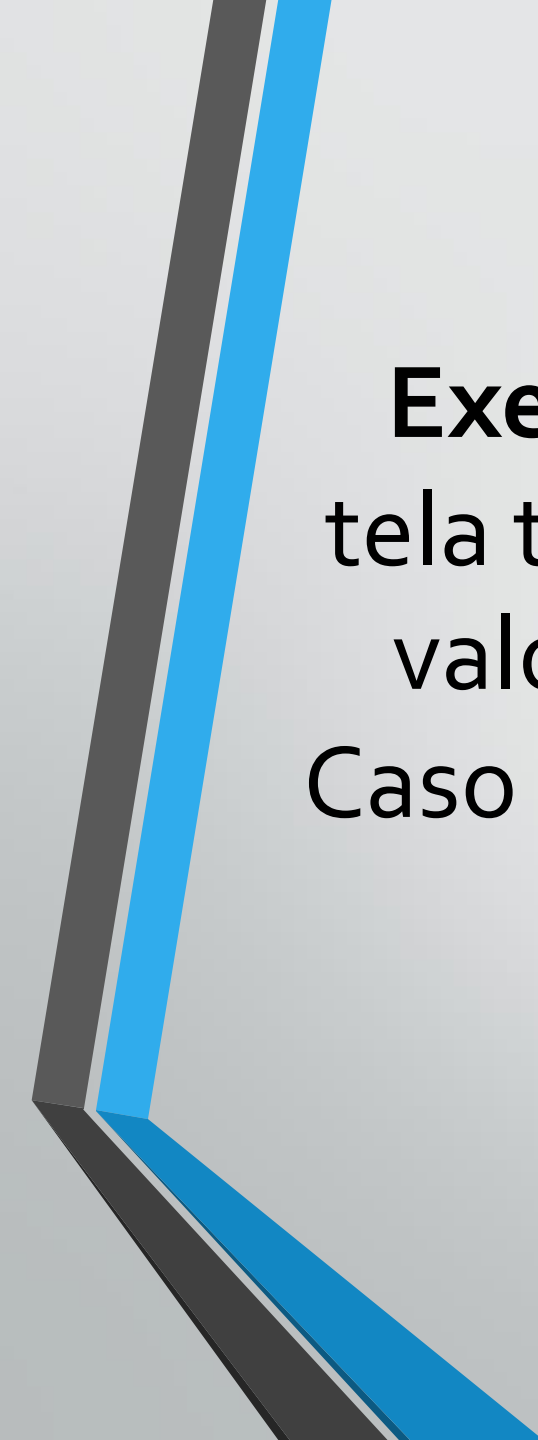
## Exercício 1.

Faça o código que implementa o algoritmo descrito no fluxograma abaixo:







**Exercício 2.** Faça um programa que escreva na tela todos os números inteiros entre o (inclusive) e 1000 (inclusive).



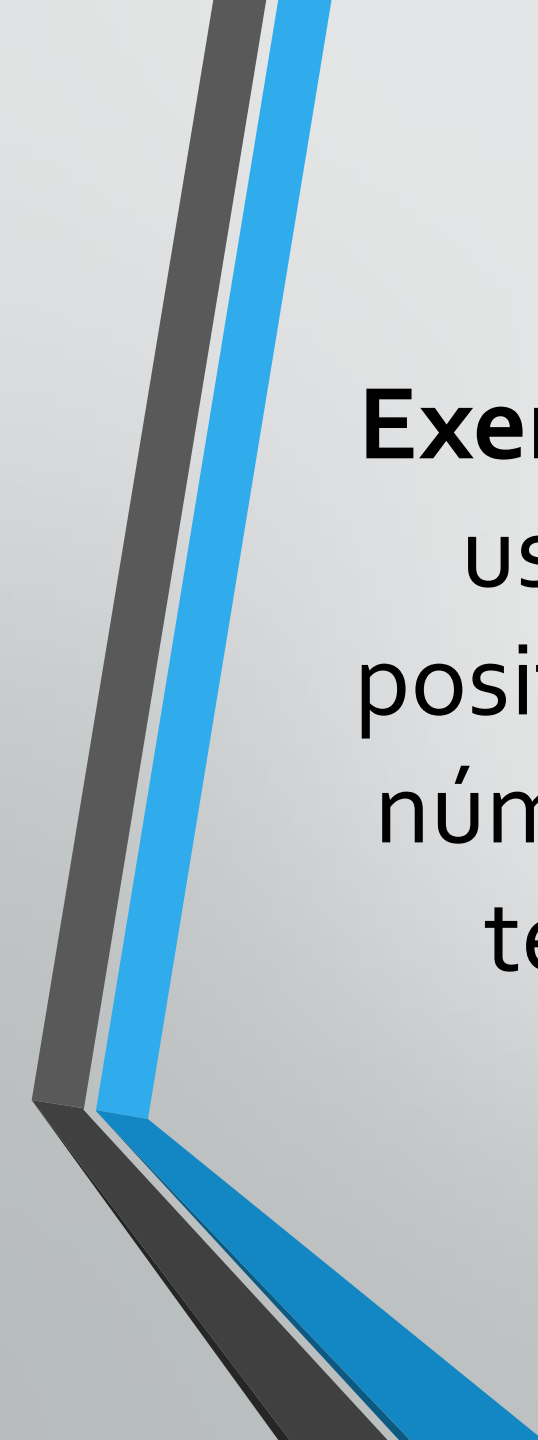
**Exercício 3.** Faça um programa que escreva na tela todos os valores inteiros que estão entre dois valores digitados pelo usuário (`num1` e `num2`). Caso `num1` seja maior do que `num2`, imprima uma mensagem de erro e não imprima.



**Exercício 4.** Faça um programa que escreva na tela todos os valores inteiros entre dois valores digitados pelo usuário (`num1` e `num2`). Caso `num1` seja maior do que `num2`, seu programa deve imprimir os valores entre `num1` e `num2` da mesma forma.



**Exercício 5.** Faça um programa que imprima na tela a soma de todos os valores entre 1 e 1000.



**Exercício 6.** Faça um programa que solicita ao usuário que ele digite números que sejam positivos e pares. Quando o usuário digitar um número que não seja o solicitado, imprima na tela a soma dos valores positivos e pares digitados.

**Exercício 7.** O usuário e a senha de um cliente são, respectivamente, `USER10` e `PASSWORD1234`. Sabendo disso, faça um programa que solicita ao usuário que ele digite seu usuário e senha. O programa só termina quando ele acertar o usuário e a senha. Quando ele acertar, você deve informar a mensagem:  
`LOGIN EFETUADO COM SUCESSO.`



**Exercício 8.** O usuário e a senha de um cliente são, respectivamente, `USER10` e `PASSWORD1234`. Sabendo disso, faça um programa que solicita ao usuário que ele digite seu usuário e senha. O programa termina quando ele acertar o usuário e a senha ou quando ele exceder o máximo de 3 tentativas. Quando ele acertar, o programa deve informar a mensagem: `LOGIN EFETUADO COM SUCESSO`. Caso ele exceda a quantidade de tentativas, o programa deve informar a mensagem: `NÚMERO MÁXIMO DE TENTATIVAS EXCEDIDO!`