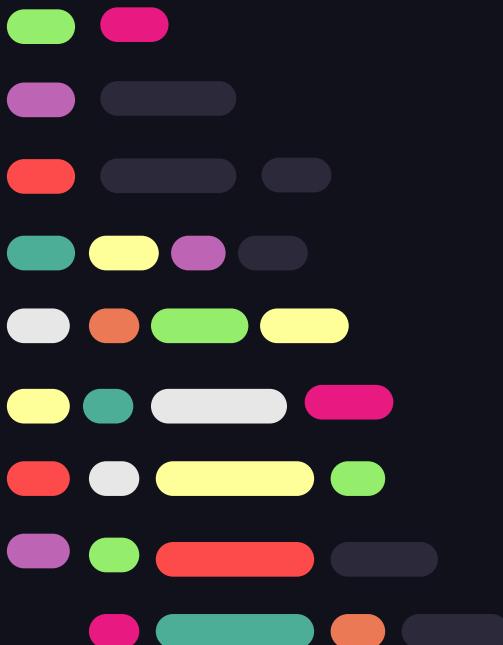


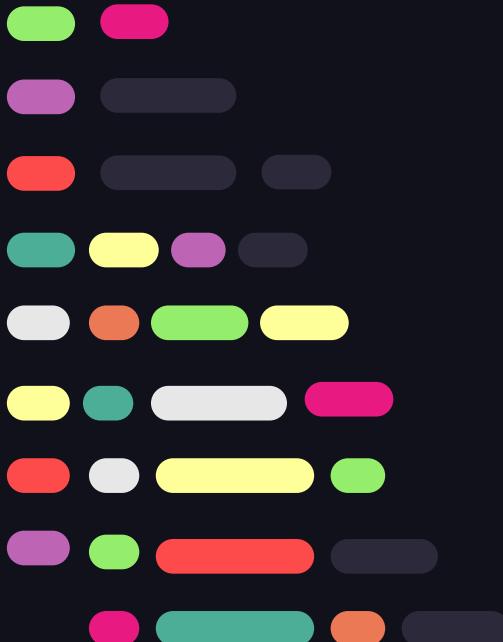
PRÁTICA! Exercício 22



Crie o jogo da adivinha v2.0. O computador deve “pensar” num número de 0 a 10 e o utilizador deve adivinhar o número escolhido. Só que agora o jogador vai tentar adivinhar até acertar. A cada tentativa, o programa deve informar se é “mais acima” ou “mais abaixo”. No final mostre quantas tentativas foram necessárias.



PRÁTICA! Exercício 23



Crie um programa que leia vários números inteiros e que termine apenas quando o utilizador digitar a opção para parar. No final mostre quantos números o utilizador inseriu, qual a soma entre eles e qual o maior e menor número inserido.

