

Algoritmos e Programação I: Lista 03

Marcelo Hashimoto

Última Atualização: 7 de março de 2014

1. Refaça os Exercícios 7 e 8 da Lista 02 utilizando o operador `&&`.
2. Refaça o Exercício 7 da Lista 02 adicionando a seguinte funcionalidade: se o usuário digitar uma idade menor que 0 ou maior que 100, o programa deve imprimir uma mensagem de erro. Utilize o operador `||`.
3. Escreva um programa que pede para o usuário digitar um ano, imprime `BISSEXTO` se esse ano for bissexto e imprime `NORMAL` caso contrário.
4. Escreva um programa que pede para o usuário digitar uma opção dentre 1, 2, 3, 4 e dois inteiros e imprime o resultado da operação correspondente à opção:
 - (1) soma;
 - (2) diferença;
 - (3) multiplicação;
 - (4) quociente.

Faça uma versão utilizando `if/else` e uma versão utilizando `switch`. Você deve utilizar o tipo `float` para obter um quociente não-arredondado, mas não pode utilizar esse tipo para armazenar os operandos.

5. Escreva um programa que pede para o usuário digitar um inteiro entre 0 e 9 e imprime o nome desse inteiro por extenso. Ou seja, imprime `ZERO`, `UM`, `DOIS`, etc. Se o inteiro não estiver nesse intervalo, o programa deve imprimir `ENTRADA INVÁLIDA`. Faça uma versão utilizando `if/else` e uma versão utilizando `switch`.
6. Refaça o Exercício 8 da Lista 01 utilizando apenas variáveis do tipo `float`.