

Lógica de Programação - 60h

Prof. João Altamir Muniz

Aula 3

Exercício 1

Faça um programa que leia o nome de uma pessoa, a idade e a altura.

Após mostre uma mensagem informando esses dados para o usuário.

OBS: Essas informações devem estar armazenadas em variáveis.

Exercício 2

Faça um programa que leia 3 notas de um aluno em uma disciplina e informe na tela a sua média na disciplina.

Ex:

Nota 1: 5.5

Nota 2: 6.0

Nota 3: 7.5

A média das notas 5.5, 6.0 e 7.5 é igual a: 6.33

Exercício 3

Faça um programa que leia um número inteiro e mostre o seu antecessor e o seu sucessor.

Ex:

Digite um número: 10

O antecessor de 10 é: 9

O sucessor de 10 é: 11

Exercício 4

Crie um algoritmo que leia um número decimal e mostre na tela o dobro desse valor e também a sua terça parte.

Ex:

Digite um número decimal: 7.5

O dobro de 7.5 é: 15

A terça parte de 7.5 é: 5

Exercício 5

Desenvolva um programa que leia uma distância em metros e mostre os valores relativos em outras unidades de medidas.

Ex:

Informe uma distância em metros: 1000

A distância de 1000 metros corresponde a:

1 km

10 hm

100 dam

10000 dm

100000 cm

1000000 mm