

Algoritmos e Linguagem de Programação

Lista 07 - Estrutura de Repetição

- Atividade em dupla.
 - **Entrega Esperada:** 04 arquivos .c.
 - Ambos os integrantes devem realizar a entrega.
 - **Atenção!** Os arquivos devem ser nomeados com a numeração equivalente a questão seguido do primeiro nome. (Ex.: 1_fulano.c, 2_fulano.c ...).
 - Arquivos em outro formatos não serão considerados.
 - Cópias não serão consideradas. Apenas entre alunos da mesma dupla.
 - Códigos criados integralmente usando recursos de IA não serão considerados.
 - Entregas atrasadas não serão consideradas.
1. Faça um programa em peça para o usuário digitar dois número inteiros. Compare o primeiro número com o segundo. Se o primeiro número for menor que o segundo, incremente-o até os dois serem iguais. Caso o primeiro número seja maior que o segundo, decmente até serem iguais.
 2. Crie um menu de opções que deve ser exibido pelo menos uma vez. O usuário terá as seguintes opções:
 - 1 - somar
 - 2 - subtrair
 - 3 - multiplicar
 - 4 - dividir
 - 5 - sair
 - Sempre que o usuário escolher uma opção, a operação deve ser realizada e o resultado deve ser exibido na tela. O usuário deve voltar ao menu depois de visualizar o resultado da operação e ter a opção de realizar uma outra operação.
 - O programa deve encerrar a execução somente se o usuário escolher a opção sair.
 - Caso o usuário informe uma opção inválida, deve voltar ao menu para digitar a opção novamente.

3. Faça um programa que peça para o usuário digitar um número. Em seguida, o computador deve gerar um número randômico até que o número randômico gerado seja igual número informado pelo usuário. Use os seguinte comandos:

- `srand(time(NULL))` e `rand()`
- Não esqueça incluir as bibliotecas: `#include <stdlib.h>` e `#include <time.h>`
- Para esta questão você precisará de um pouco de pesquisa para saber como utilizar o `rand()`.

Profª Marisangila Alves, MSc