



## LISTA 1

### **Introdução à Programação para Design**

**Prof. Anderson Lemos**

1. Faça um programa que lê um número e, se ele for par, imprime o quadrado do mesmo. Se o número lido for ímpar, imprima o valor do número ao cubo.
2. Leia um valor inteiro do usuário e imprima "positivo", "nulo" ou "negativo" de acordo com o valor lido.
3. Faça um programa que ordene crescentemente três números informados pelo usuário. Imprima os números na ordem.
4. Faça um algoritmo que lê dois valores e determina se o maior deles é divisível pelo menor.
5. Faça um programa que receba três notas e seus respectivos pesos, calcule e mostre a média ponderada dessas notas. Se a média for maior ou igual a 7 imprima "APROVADO". Caso contrário, imprima "REPROVADO".
6. Faça um algoritmo que determina o IMC (índice da massa corpórea) de uma pessoa. O IMC é calculado com o peso em kg, dividido pelo quadrado da altura, em metros,  $IMC = \text{Peso} / \text{Altura}^2$ . Imprima o IMC. Após isso, se o IMC for menor ou igual a 20 imprima "magro". Senão, se o IMC for maior que 20 e menor que 25, imprima "normal". Por fim, se IMC for maior que 25, imprima "gordo".
7. Uma Universidade tem problemas com arredondamento das médias dos alunos, pois cada professor estipula um critério de arredondamento. Devemos elaborar um programa para a secretaria da Universidade, resolvendo esse problema. O programa deve solicitar uma nota e fazer o devido arredondamento. Regras: Notas que ultrapassem 0,5 de resto serão arredondas para CIMA. Notas que abaixo ou igual a 0,5 de resto serão arredondas para BAIXO. Ex: 4,5  $\rightarrow$  4,0.