

**Curso:** Aplicações Móveis / Desenvolvimento Web e Multimédia**U.C.:** Algoritmos e Estruturas de Dados**Folha de Exercícios FE03**

Docente	Marta Martinho
Tema	Instruções de repetição
Turma	AED
Ano Letivo	2020/2021 - 1º Semestre
Duração da Aula	1 hora e 40 minutos

**Enunciado**

- Desenvolva um programa que receba uma quantidade indefinida de informação sobre o peso de pessoas e que mostre na consola a média de pessoas entre os **50 e os 80 quilogramas**. Reflita acerca da melhor condição de paragem para este caso.
- Foi efetuado um questionário a um número indeterminado de pessoas num centro comercial. A todas as pessoas foi solicitado o género, a idade e quanto pretendem gastar nas comprar de Natal. Implemente uma aplicação capaz de calcular e informar:
  - ▶ Número de pessoas de género feminino e masculino;
  - ▶ Quantidade de pessoas de género feminino com mais de 40 anos e que tencionam gastar mais de 200 euros em compras.
  - ▶ Média do valor em compras que as pessoas estão dispostas a gastar.
- Escrever um programa que receba várias temperaturas em graus Celsius e que as converta em graus Kelvin. No final deve ser mostrada uma listagem com todas as temperaturas inseridas em graus Celsius e a respetiva conversão em graus Kelvin. Deverá ainda informar o utilizador acerca da média das temperaturas, assim como a maior e a menor delas em graus Kelvin.

Considere as seguintes fórmulas:

$$tempC = tempK - 273$$

$$tempK = tempC + 273$$

4. Crie uma aplicação que solicite ao utilizador um número inteiro e que mostre ao utilizador o resultado do fatorial desse número ( $5! = 5 \times 4 \times 3 \times 2 \times 1$ ).
5. Crie um programa que leia um número inteiro e que o mostre na consola invertido (e.g. 1234 => 4321)
6. Um número palíndromo é um número que pode ser lido tanto da esquerda para a direita, como da direita para a esquerda. Desenvolva um algoritmo que verifique, a partir de um determinado conjunto de números inserido pelo utilizador, quais são os números que são e não são palíndromos.
7. Aproveitando o facto de um programa conseguir gerar números aleatórios, é possível criar um jogo para adivinhar um desses números. Não esqueça de dar dicas ao utilizador para saber se o número é maior ou menor.

Faça o desenvolvimento no sentido de ter os seguintes 3 níveis de dificuldade:

NIVEL	INTERVALO	TENTATIVAS
1) Iniciante	[1:10]	3
2) Medio	[1:30]	10
3) Experiente	[1:50]	15

8. Analise a forma geométrica apresentada na imagem seguinte, desenhada por uma aplicação do tipo consola.

```

=== DESENHAR QUADRADO =====
by Célio Carvalho

Insira a dimensão de uma aresta: 10
Escolha o caracter para desenhar: *

*****
*****
*****
*****
*****
*****
*****
*****
*****
*****

```

- Crie um programa que desene um quadrado, em que o tamanho do lado e o caracter de preenchimento são dados inseridos pelo utilizador.
- Evolua o programa anterior de forma a permitir também desenhar retângulos (dois lados indicados pelo utilizador).
- Evolua ainda o mesmo programa, para que apenas as arestas sejam desenhadas, ou seja, a forma não tenha preenchimento.

IPCA-Instituto Politécnico do Cávado e do Ave  
Departamento de Tecnologias

9. A imagem seguinte apresenta um triângulo desenhado numa aplicação do tipo consola.

```
=== DESENHAR TRIANGULO =====  
by Célio Carvalho  
  
Insira a altura (cateto vertical): 6  
Escolha o caracter para desenhar: x  
  
x  
xx  
xxx  
xxxx  
xxxxx  
xxxxxx  
xxxxxxx
```

Implemente um programa que desenehe o triângulo na consola.