

## FICHA PRÁTICA 03

### Objetivos:

- Ciclos
- Menus

## EXERCÍCIOS

### 1. Calculadora Simples com Operações Aritméticas

Criar um programa que solicite ao usuário dois valores e um caractere representando uma operação aritmética básica: soma (+), subtração (-), multiplicação (\*) ou divisão (/).

O programa deve calcular o resultado da operação com os dois valores fornecidos e **exibir o resultado**.

No final, o programa deve perguntar ao usuário se ele deseja realizar outra operação, permitindo que o processo se repita até que o usuário opte por encerrar.

### 2. Menu de Opções Simples

Criar um programa que apresente um menu de opções ao usuário com as opções:

Criar

Atualizar

Eliminar

Sair

O usuário deve inserir o número correspondente à opção desejada.

Se o usuário escolher uma das opções 1, 2 ou 3, o programa deve exibir uma mensagem informando qual opção foi escolhida.

Se o usuário inserir um valor fora dessas opções, o programa deve avisar que a escolha é inválida.

O menu deve ser apresentado repetidamente até que o usuário selecione a opção 4 (Sair), encerrando o programa.

### 3. Jogo de Adivinhação entre Dois Jogadores

Criar um jogo em que o **Jogador 1** insira um número secreto entre 0 e 100.

O **Jogador 2** tenta adivinhar o número inserido.

A cada tentativa, o programa informa se o palpite do **Jogador 2** é maior ou menor que o número do **Jogador 1**.

O ciclo se repete até que o **Jogador 2** acerte o número.

No final, o programa exibe o número total de tentativas que o **Jogador 2** precisou para acertar.

#### 4. Verificador de Números Primos

Criar um programa que peça ao usuário para inserir um número e verificar se ele é um número primo.

Um número primo é aquele que só é divisível por 1 e por ele mesmo.

O programa deve verificar se o número inserido tem mais divisores além de 1 e dele mesmo.

**Bom trabalho! 😊**