

Lista de Exercícios 15: Funções

15.1 a) Escreva um subalgoritmo chamado **exibeOnzeTracos** que exiba na tela uma linha com 11 símbolos “-”. Utilizar uma repetição.

b) Escreva um algoritmo para ler o código dos torcedores de um BRAPEL (1.Xavante 2.Lobão). Validar com repetição para aceitar apenas os códigos 1 ou 2 e mostrar o desenho abaixo. As linhas compostas do símbolo “-” devem ser impressas com o uso do subalgoritmo **exibeOnzeTracos**.

[Entrada] [Saída]

```
1
      +-----+
-----|  XAVANTE  |-----
      +-----+
```

15.2 a) Escreva um subalgoritmo chamado **retTracos** que exiba na tela um retângulo com 3 linhas (usar repetição) de 11 hifens. Cada linha com 11 hifens deve ser impressa com a chamada do subalgoritmo **exibeOnzeTracos** desenvolvido no exercício 15.1.

b) Escreva um algoritmo para exibir na tela 2 retângulos com uma linha em branco entre eles. Deve chamar o subalgoritmo **retTracos**.

[Saída]

```
-----
-----
-----

-----
-----
-----
```

15.3 a) Escreva um subalgoritmo chamado **paralelogramoTracos** que exiba na tela um paralelogramo com 3 linhas (usar repetição) de 11 hifens conforme o desenho abaixo. Cada linha com 11 hifens deve ser impressa com a chamada do subalgoritmo **exibeOnzeTracos** desenvolvido no exercício 15.1.

```
-----
-----
-----
```

b) Escreva um algoritmo para exibir na tela 2 paralelogramos com uma linha em branco entre eles. Deve chamar o subalgoritmo **paralelogramoTracos**.

[Saída]

```
-----
-----
-----

-----
-----
-----
```

15.4 a) Escreva um subalgoritmo chamado **exibeAlfabeto** que imprima na tela todas as letras maiúsculas do alfabeto separadas por um espaço em branco. Utilizar repetição.

b) Escreva um subalgoritmo chamado **exibeDigitos** que imprima na tela os dígitos de 0 a 9 separados por um espaço em branco. Utilizar repetição.

c) Escreva um subalgoritmo chamado **exibeCardapio** que exiba na tela o seguinte:

- 1.Alfabeto
- 2.Dígitos
- 3.Fim

d) Escreva um algoritmo que leia vários inteiros que representam o código que quais caracteres devem ser impressos

(1.Alfabeto 2.Dígitos 3.Fim). Conforme o código escolhido deve ser impressos os caracteres correspondentes. O programa deve ser encerrado ao ser informado o código 3.

OBS: Antes da leitura do código deve ser impresso um cardápio com o subalgoritmo **exibeCardapio**. O conjunto de caracteres escolhido deve ser impresso com os subalgoritmos **exibeAlfabeto** e **exibeDigitos** conforme o caso.

[Entrada]	[Saída]
	1.Alfabeto
	2.Dígitos
	3.Fim
1	A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
2	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
3	