

### Exercícios sobre Enquanto e Faça-Enquanto

1. Faça um algoritmo que peça uma senha numérica. Em seguida, o algoritmo deverá verificar a senha. E, enquanto a senha for diferente de 123456, o algoritmo deverá escrever a mensagem “Senha inválida, tente novamente”, para em seguida aguardar a nova senha ser digitada. Ao fim do algoritmo, deverá ser escrito “Senha correta. Seja bem vindo”.
2. Faça um algoritmo que peça para o usuário digitar um número inteiro entre 1 e 6. Após ser digitado, Enquanto esse número for menor que 1 ou maior que 6, escreva a mensagem “valor inválido. Tente novamente”. E o algoritmo deverá esperar por um novo número. Neste exemplo, se o usuário digitar um número dentro do intervalo correto de primeira, então o algoritmo não precisará escrever a mensagem de valor inválido.
3. Faça um algoritmo que conte de 1 a 6, mas no lugar de laço PARA, use ENQUANTO. Se um outro programador for dar manutenção no seu programa, qual das duas opções seria mais fácil de dar manutenção, PARA ou ENQUANTO?
4. Faça um algoritmo de adivinhação. Primeiro, o algoritmo deve pedir para o usuário 1 digitar um número. Em seguida, o algoritmo deve pedir para o usuário 2 digitar um número. O algoritmo deverá continuar pedindo para o usuário 2 digitar um número enquanto o valor digitado pelo usuário 2 for diferente do valor digitado pelo usuário 1. Por fim, depois que o usuário 2 acertar o valor digitado, o algoritmo deverá escrever “Parabéns, você acertou”.
5. Faça um algoritmo que apresente o menu abaixo, enquanto a opção digitada for diferente de 0.

MENU:

1-Dizer “Oi”

2-Dizer “Olá”

0-SAIR

Se o usuário digitar 1, o algoritmo deverá apresentar a mensagem “Oi”. Se o usuário digitar 2, o algoritmo deve apresentar a mensagem “Olá”. Se o algoritmo digitar 0, deve terminar.

6. Faça um algoritmo que simule um Pokedex! Ele deve apresentar o seguinte menu:

Pokedex:

1-Pikachu

2-Bulbassauo

3-Charmander

0-Sair do pokedex

Caso o usuário escolha a opção 1, o algoritmo deve apresentar a mensagem “Pokémon elétrico da categoria rato”.

Caso o usuário escolha a opção 2, o algoritmo deve apresentar a mensagem “Pokémon de grama da categoria semente”.

Caso o usuário escolha a opção 3, o algoritmo deve apresentar a mensagem “Pokémon de fogo da categoria lagarto”.

Caso o usuário escolha outra opção, o algoritmo deve apresentar a mensagem “Pokémon não cadastrado. Há 890 Pokémons! Temos que pegar!”

Após apresentar o resultado, o algoritmo deve retornar ao menu inicial, enquanto a opção for diferente de 0.