

IUE1002 - INTRODUÇÃO A PROGRAMAÇÃO

LISTA DE EXERCÍCIOS 2

Aluno:

1. Escreva um programa em C que leia um número e o mostre na tela caso ele seja maior que 20.
2. Escreva um programa em C que leia dois números inteiros, efetue a soma deles e caso o resultado seja maior que 10 mostre o resultado.
3. Escreva um programa em C para determinar se um dado número N (recebido através do teclado) é POSITIVO ou NEGATIVO.
4. Escreva um programa em C que leia dois números e efetue a soma deles. Caso o valor somado seja maior que 20, este deverá ser apresentado somando-se a ele mais 8; caso o valor somado seja menor ou igual a 20, este deverá ser apresentado subtraindo-se 5.
5. Considere uma disciplina que adota o seguinte critério de aprovação: os alunos fazem duas provas (P1 e P2) iniciais; se a média nessas duas provas for maior ou igual a 5.0, e se nenhuma das duas notas for inferior a 3.0, o aluno passa direto. Caso contrário, o aluno faz uma terceira prova (P3) e a média é calculada considerando-se essa terceira nota e a maior das notas entre P1 e P2. Neste caso, o aluno é aprovado se a média final for maior ou igual a 5.0. Escreva um programa que leia inicialmente as duas notas de um aluno, fornecidas pelo usuário via teclado. Se as notas não forem suficientes para o aluno passar direto, o programa deve capturar a nota da terceira prova, também fornecida via o teclado. Como saída, o programa deve imprimir a média final do aluno, seguida da mensagem "Aprovado" ou "Reprovado", conforme o critério descrito acima.
6. Escreva um programa em C que dado três valores (A, B e C), o programa os escreva em ordem crescente.
7. Escreva um programa que implemente o jogo conhecido como *pedra, papel, tesoura*. Neste jogo, o usuário e o computador escolhem entre *pedra, papel* ou *tesoura*. Sabendo que *pedra* ganha de *tesoura*, *papel* ganha de *pedra* e *tesoura* ganha de *papel*, exiba na tela o ganhador: usuário ou computador. Para esta implementação, assuma que o número 0 representa *pedra*, 1 representa *papel* e 2 representa *tesoura*.