

# Estruturas de Repetição

## Atividades II

# Algoritmos

1. Crie um algoritmo que imprima os números de 1 a 100, um em cada linha
2. Crie um algoritmo que leia 10 números e exiba a sua soma
3. Crie um algoritmo que imprima os números de 1 a 100 de 3 em 3
  - Ex.:
    - 1, 4, 7, 10, 13, 16 ...



# Algoritmos

4 Crie um algoritmo que leia n números até que o usuário digite 0. Imprima a multiplicação de todos os números.

Ex.:

**Digite os números, digite 0 para terminar**

**1**

**2**

**5**

**0**

**Resultado = 10**



# Algoritmos

- Crie um algoritmo que exiba os números pares de 1 a 100
- Crie um algoritmo que leia N números, e exiba a média desses números, o usuário digitará 0 para parar de ler
- Crie um algoritmo que leia N números e informe se ele é divisível por 3



# Algoritmos

- Criar um algoritmo que entre com 10 notas de cada aluno de uma turma de 20 alunos e imprima:
  - A média de cada aluno
  - A média da turma
  - O percentual de alunos com médias maiores ou iguais a 60



# Atividades de Carnaval

- Exercícios propostos do capítulo 5 “Fundamentos de programação”
- Algoritmos:
  - 248, 250, 255, 270, 272

