

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

