



Curso: Ciência da Computação

Disciplina: Linguagem de Programação Estruturada

Professor: Dra. Giani Carla Ito

LISTA DE EXERCÍCIOS 01

1. Baixe e instale o code blocks ou outro compilador para Linguagem C.
2. Implemente o jogo “Chutômetro”, compile e copie o código para entrega via moodle.

Este jogo terá as seguintes regras:

- (a) O algoritmo solicitará ao usuário que digite um número.
- (b) O algoritmo deverá mostrar o "chute" na tela.
- (c) O algoritmo deverá armazenar um número secreto, por exemplo, 25
- (d) O algoritmo deverá informar se o número secreto que o usuário digitou está certo ou não.
- (e) Se o número digitado estiver certo, emitir uma mensagem: “Parabéns, você acertou”. Se estiver errado, emitir a mensagem: “Que pena, você errou!”

LISTA DE EXERCÍCIOS 02

Vamos continuar o jogo do “Chutômetro”? Copie o código do exercício anterior e faça as modificações listadas abaixo, compile e copie o código para entrega via formulário.

1. O algoritmo deverá analisar o número que foi digitado pelo usuário e informar se o “Chute” foi maior ou menor que o número secreto

LISTA DE EXERCÍCIOS 03

Vamos continuar o jogo do “Chutômetro”? Compile e copie o código para entrega via formulário. Agora o algoritmo deverá possibilitar mais tentativas ao usuário após errar um chute. Se ele não acertar até a quinta chance, perderá o jogo. compile e copie o código para entrega via formulário.

1. O programa deverá continuar perguntando, e dará ao usuário 05 chances para acertar o número.
2. Caso o usuário acerte ou erre o algoritmo deverá informar ao usuário.

LISTA DE EXERCÍCIOS 04

Agora faremos uma pequena modificação na entrada de dados feitas pelo usuário. compile e copie o código para entrega via formulário.

1. O algoritmo não poderá permitir chutes com números negativos.
2. Caso isto aconteça, o usuário deverá ser informado.

LISTA DE EXERCÍCIOS 05

Vamos continuar o jogo do “Chutômetro”? Compile e copie o código para entrega via formulário. Agora o algoritmo deverá possibilitar tentativas ilimitadas ao usuário. compile e copie o código para entrega via formulário.

1. O programa deverá continuar perguntando, até que o usuário acerte.
2. O programa deverá mostrar na tela o número da tentativa do usuário
3. No final do jogo, após o usuário acertar o número, uma mensagem será impressa, informando em qual tentativa o chute está correto.