

Programas - Uso do IF e WHILE

1. Tenho 12 melões. Quero saber qual deles é o mais pesado!
O programa pede o peso de um melão de cada vez.
2. O jogo da tesoura, pedra, papel contra o computador.
0=Tesoura – vence o papel
1=Papel – vence a Pedra
2=Pedra – vence a Tesoura.
- Utiliza a função random(A) que gera um valor aleatório entre 0 e A.
Por exemplo, random(3) gera os valores aleatórios 0, 1 e 2.
O computador espera que indiques o teu lance e depois compara com o lance dele e calcula a pontuação!
3. Faz um programa que calcula a tabuada de um número.
O programa pede um valor entre 0 e 12 e dá como resultado o valor desse número multiplicado por 1, 2, 3, ... 10
4. Descobrir a combinação de um cofre.
O programa gera um número aleatório entre 0 e 10000. Depois tenta descobrir esse número. Cada vez que o utilizador tenta um número novo, o programa deve indicar se esse número é maior ou menor do que a combinação. Depois de descoberta a chave, o programa deve indicar quantas tentativas foram utilizadas.
5. Inventar um programa

NOTA MUITO IMPORTANTE:

Faz cada programa primeiro no teu caderno, e só depois de teres a certeza de que estás certo, é que o passas no computador. Entretanto avisa o professor de que vais fazer o teste do programa 😊