

IUE1002 - INTRODUÇÃO A PROGRAMAÇÃO

LISTA DE EXERCÍCIOS 4

Aluno:

1. Faça as seguintes alterações no jogo da senha (exercício da lista 3):
 - a) se o valor digitado em uma tentativa tiver uma diferença igual a 1 para a senha, o programa deve avisar que "TÁ QUENTE!". Neste caso, nenhuma outra mensagem deve ser emitida. Nos demais casos, continuam valendo as mensagens exibidas no exercício anterior. Exemplos:
 - senha 43 e valor digitado 42 : TÁ QUENTE!!!
 - senha 43 e valor digitado 44 : TÁ QUENTE!!!;
 - b) Ao final do jogo, se for o caso, enviar a mensagem "Você perdeu. Tente novamente depois";
 - c) Não permita que o jogador 1 digite valores fora da faixa esperada (entre 0 e 100);
 - d) Ao final de uma partida, permita ao usuário jogar novamente.

2. Escreva um programa que leia a temperatura do Rio de Janeiro e a represente com uma barra de asteriscos (*), onde que cada asterisco representa 1°C.

Exemplo: Rio de Janeiro - 14: *****

3. Escreva um algoritmo que exibe um quadrado sólido (o mesmo número de linhas e colunas) usando a letra x. O tamanho dos lados do quadrado é recebido do usuário. Por exemplo, se o tamanho dos lados for 5, o programa deverá exibir:

```
XXXXX
XXXXX
XXXXX
XXXXX
XXXXX
```

4. Escreva um programa que transforme o computador em uma urna eletrônica para uma eleição na qual concorrem os candidatos 83-Pedro, 93-Marcos e 45-Maria. Cada voto deve ser dado pelo número do candidato, permitindo-se ainda o voto 00 para voto em branco. Qualquer voto diferente dos já citados é considerado nulo; em qualquer situação, o eleitor deve ser consultado quanto à confirmação do seu voto. A votação somente termina quando a senha 456821 for digitada no lugar do número do candidato. No final da eleição o programa deve exibir um relatório contendo a votação de cada candidato, a quantidade de votos em branco, a quantidade de votos nulos e o candidato eleito.