

LISTA 2 – Estruturas de Repetição

1. Escreva um programa que solicite ao usuário um número e imprima todos os números de 1 até o número fornecido usando a estrutura "enquanto".
2. Crie um programa que imprima os números de 0 a 10 usando a estrutura "faça enquanto".
3. Faça um programa que peça ao usuário um número e imprima todos os números pares até esse número usando a estrutura "para".
4. Faça um programa que calcule e imprima a média aritmética de N números fornecidos pelo usuário usando a estrutura "para".
5. Escreva um programa que solicite ao usuário um número e exiba a tabuada desse número usando a estrutura "faça enquanto".
6. Crie um programa que leia um número e determine se é primo ou não usando a estrutura "para".
7. Faça um programa para mostrar todos os números ímpares entre 100 e 200.
8. **DESAFIO.** Desenvolva um programa que leia um número inteiro positivo e calcule o fatorial desse número usando a estrutura "enquanto".
9. **DESAFIO.** Escreva um programa que gere os números de 1000 a 1999 e escreva aqueles que dividido por 11 dão resto igual a 5.
10. **DESAFIO.** Faça um programa que desenhe na tela losangos ou triângulos utilizando somente o caractere “%” (veja exemplos abaixo). O usuário é quem escolhe o que deve ser impresso. O usuário também deve ter a opção de escolher o tamanho (em linhas) da figura a ser desenhada.

