



Sistemas de Ensino em Ciências e Tecnologias
CST Análise e Desenvolvimento de Sistemas
Algoritmos e Linguagem de Programação
Prof. Walter Travassos Sarinho

LISTA 3 – Estruturas de Decisão e Repetição em Python

1. Implemente um programa que calcule e exiba a soma dos números de 1 a 100.
2. Desenvolva um programa que peça ao usuário um número e informe se é par ou ímpar.
3. Escreva um programa que solicite ao usuário a temperatura em Celsius e converta para Fahrenheit.
4. Crie um programa que solicite ao usuário um número e exiba a tabuada desse número de 1 a 10.
5. Implemente um programa que peça ao usuário um número e informe se é primo ou não.
6. Desenvolva um programa que solicite ao usuário um número e exiba a sequência de Fibonacci até esse número.
7. Escreva um programa que solicite ao usuário um número e imprima todos os números primos até esse número.
8. Crie um programa que simule o lançamento de um dado de seis faces e conte quantas vezes cada face foi sorteada após 1000 lançamentos.
9. Crie um programa que peça ao usuário para informar as notas de três provas e seus respectivos pesos, e então calcule a média ponderada das notas.
10. Escreva um programa que verifique se uma palavra fornecida pelo usuário é um palíndromo, ignorando espaços e diferenciação entre maiúsculas e minúsculas.