

Tópico 3 - exercícios

1. O que imprime na tela

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main(void)
{
    int aux;
    printf("Entre com o valor\n");
    scanf("%d", &aux);
    if (aux == 1)
        printf("O valor e' unitario\n");
    if (aux < 0)
        printf("Valor negativo\n");
    if (aux > 1)
        printf("Valor maior do que um\n");
    printf("valor = %d\n", aux);
}
```

← 5

2. O que imprime na tela

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main(void)
{
    int aux;
    printf("Entre com o valor\n");
    scanf("%d", &aux);
    if (aux == 1)
        printf("O valor e' unitario\n");
    if (aux < 0)
        printf("Valor negativo\n");
    if (aux > 1)
        printf("Valor maior do que um\n");
    printf("valor = %d\n", aux);
}
```

← -1

3. O que imprime na tela

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main(void)
{
    int aux;
    printf("Entre com o valor\n");
    scanf("%d", &aux);
    if (aux == 1)
        printf("O valor e' unitario\n");
    if (aux < 0)
        printf("Valor negativo\n");
    if (aux > 1)
        printf("Valor maior do que um\n");
    printf("valor = %d\n", aux);
}
```

← 0

4. O que imprime na tela

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main(void)
{
    int aux;
    printf("Entre com o valor\n");
    scanf("%d", &aux);
    if (aux >= 1)
        if (aux < 10)
            printf("A\n");
    else
        printf("B\n");
    printf("C\n");
}
```

← 0

5. O que imprime na tela

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main(void)
{
    int aux;
    printf("Entre com o valor\n");
    scanf("%d", &aux);
    if (aux >= 1)
        if (aux < 10)
            printf("A\n");
    else
        printf("B\n");
    printf("C\n");
}
```

← 10

6. O que imprime na tela

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main(void)
{
    int aux;
    printf("Entre com o valor\n");
    scanf("%d", &aux);
    if (aux >= 1)
    {
        if (aux < 10)
            printf("A\n");
        printf("B\n");
    }
    else
        printf("C\n");
    printf("D\n");
}
```

← 10

7. O que imprime na tela

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int main(void)
{
    int aux;
    printf("Entre com o valor\n");
    scanf("%d", &aux);
    if (aux >= 1)
    {
        if (aux < 10)
            printf("A\n");
        printf("B\n");
    }
    else
        printf("C\n");
    printf("D\n");
}
```

← 1

8. O que imprime na tela

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int maiorValor(int a, int b)
{
    if (a > b)
        return a;
    else
        return b;
}
int main(void)
{
    int aux1, aux2;
    printf("Entre com os valores\n");
    scanf("%d", &aux1);
    scanf("%d", &aux2);
    if (maiorValor(aux1, aux2) == aux1)
        printf("A\n");
    else
        printf("B\n");
}
```

←1

←2

9. O que imprime na tela

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int somaAte(int N)
{
    int i = 0;
    int resultado = 0;
    while (i <= N)
    {
        resultado=resultado+i;
        i++;
    }
    return resultado;
}
int main(void)
{
    int aux1, aux2;
    printf("Entre com o valor\n");
    scanf("%d", &aux1);
    aux2 = somaAte(aux1);
    printf("Valor = %d\n", aux2);
}
```

←3

10. Valor de *i* ao executar *return* resultado é?

```
#include <stdio.h>
#include <stdlib.h>
int somaAte(int N)
{
    int i = 0;
    int resultado = 0;
    while (i <= N)
    {
        resultado=resultado+i;
        i++;
    }
    return resultado;
}
int main(void)
{
    int aux1, aux2;
    printf("Entre com o valor\n");
    scanf("%d", &aux1);
    aux2 = somaAte(aux1);
    printf("Valor = %d\n", aux2);
}
```

←3