

1. Complete os códigos abaixo:

a)

```
int ??????() {
    ??????("Hello World!");
    return 0;
}
```

Resposta:

```
int main() {
    printf("Hello World!");
    return 0;
}
```

b)

??? Comentário de uma linha simples
??? Comentário de várias linhas ???

Resposta:

```
// Comentário de uma linha simples
/* Comentário de várias linhas */
```

2. Cria uma variável nomeada meuNumero e atribua o valor de 50 a ela.

Resposta:

```
int meuNumero = 50;
ou:
int meuNumero;
meuNumero = 50;
```

3. Use o correto especificador de formato para imprimir o valor da variável na tela:

a)

```
int meuNumero = 15;
printf("????", meuNumero);
```

Resposta:

```
int meuNumero = 15;
printf("%d", meuNumero);
```

b)

```
char meuCaractere = 'D';
printf("????", meuCaractere);
```

Resposta:

```
char meuCaractere = 'D';
printf("%c", meuCaractere);
```

c)

```
float meuDecimal = 1.3;
printf("???", meuDecimal);
```

Resposta:

```
float meuDecimal = 1.3;
printf("%f", meuDecimal);
```

d)

```
int meuNumero = 15;
char meuCaractere = 'D';
float meuDecimal = 1.3;
printf("?????????", meuNumero, meuDecimal);
printf("?????????", meuDecimal, meuDecimal);
printf("?????????", meuCaractere, meuDecimal, meuNumero);
printf("?????????", meuNumero, meuCaractere, meuDecimal, meuNumero);
```

Resposta:

```
int meuNumero = 15;
char meuCaractere = 'D';
float meuDecimal = 1.3;
```

```
printf("%d %f", meuNumero, meuDecimal);
printf("%f %f", meuDecimal, meuDecimal);
printf("%c %f %d", meuCaractere, meuDecimal, meuNumero);
printf("%d %c %f %d", meuNumero, meuCaractere, meuDecimal, meuNumero);
```

4. Crie variáveis e crie o código necessário para que seja impresso na tela as seguintes mensagens:

Há diversas formas de fazer os exercícios abaixo. Vou apresentar uma delas, mas para saber se o jeito que você fez está certo, é só você escrever seu código, compilar e executar. Se o que for escrito na tela for igual ao que é pedido, estará certo. Só não vale escrever tudo como string (ex.: printf("A soma de 4 e 9 é 13.")), use variáveis para cada tipo de variável que existe na string.

a)

A soma de 4 e 9 é 13.

Resposta:

```
int n1=4, n2=9;
printf("A soma de %d e %d é %d.", n1, n2, n1+n2);
```

b)

=> o produto de 5 e 5 é 25.

Resposta:

```
int num=5;
printf("=> o produto de %d e %d é %d.", num, num, num*num);
```

c)

Opcao 'A': 24, opcao 'B': 30.

Resposta:

```
char letraA='A', letraB='B';
int n1=24, n2=30;
printf("Opcao '%c': %d, opcao '%c': %d.", letraA, n1, letraB, n2);
```

d)

[caractere digitado: "B"]

Resposta:

```
char letra='B';
printf("[caractere digitado: \"%c\"]", letra);
```

5. Complete o código para que seja exibida a soma de 5 + 10 usando as variáveis x e y:

```
???? ???? = ????;
int y = 10;
printf("%d", x + y);
```

Resposta:

```
int x = 5;
int y = 10;
printf("%d", x + y);
```

6. Complete as partes que estão faltando para criar as três variáveis do mesmo tipo:

```
??? x = 5 ?? y = 6 ?? z = 50;
printf("%d", x + y + z);
```

Resposta:

```
int x = 5 , y = 6 , z = 50;
printf("%d", x + y + z);
```

7. Complete as variáveis abaixo com o tipo correto:

```
???? meuNumero = 5;
???? meuNumeroDecimal = 5.99;
???? meuCaractere = 'D';
```

Resposta:

```
int meuNumero = 5;
float meuNumeroDecimal = 5.99;
char meuCaractere = 'D';
```

8. Complete o código abaixo para multiplicar 5 com 10 e imprimir o resultado:

```
int x = 10;
int y = 5;
printf("????", x ??? y);
```

Resposta:

```
int x = 10;
int y = 5;
printf("%d", x * y);
```

9. Coloque o operador correto no código abaixo para que ele imprima as saídas desejadas (valor desejado impresso na tela):

a)

```
int x = 10;
printf("x: ???", ???);
printf("x: ???", ???);
//saída desejada: 10 11
```

Resposta:

```
int x = 10;
printf("x: %d", x);
printf("x: %d", ++x);
```

b)

```
int x = 10;
printf("x: ???", ???);
printf("x: ???", ???);
//saída desejada: 11 11
```

Resposta:

```
int x = 10;
printf("x: %d", ++x);
printf("x: %d", x);
```

c)

```
int x = 10;
printf("x: ???", ???);
printf("x: ???", ???);
//saída desejada: 11 12
```

Resposta:

```
int x = 10;
printf("x: %d", ++x);
printf("x: %d", ++x);
```

10. Complete com somente o valor desejado para que o valor 5 seja adicionado à variável 10:

```
int x = 10;
x ??? 5;
```

Resposta:

```
int x = 10;
x += 5;
```

11. Complete as condições abaixo da forma certa para que os códigos tenham a saída desejada:

a)

```
int x = 50;
int y = 10;
if (x ??? y) {
    printf("x é maior que y");
}
//saída desejada: x é maior que y
```

Resposta:

```
int x = 50;
int y = 10;
if (x > y) {
    printf("x é maior que y");
}
```

b)

```
int x = ??;
int y = ??;
?? (y ??? x) {
    printf("x é maior que y");
} else {
    printf("x é menor que y");
}
//saída desejada: x é menor que y
```

Resposta:

```
int x = 20;
int y = 30;
?? (y < x) {
    printf("x é maior que y");
} else {
    printf("x é menor que y");
}
```

c)

```
int x = 20;
int y = 20;
?? (x ??? y) {
    printf("x (???) é maior ou igual a y (???)", ???, ???);
} else {
    printf("x é menor que y");
}
//saída desejada: x (20) é maior ou igual a y (20)
```

Resposta:

```
int x = 20;
int y = 20;
if (x >= y) {
    printf("x (%d) é maior ou igual a y (%d)", x, y);
} else {
    printf("x é menor que y");
}
```

11. Complete o código abaixo para que funcione corretamente:

```
int aux;
printf("Entre com um valor inteiro: ");
scanf("???", &aux);
if (aux > 20 && aux < 40) {
    printf("O valor digitado está entre 20 e 40\n");
}
else if (aux >= 40 && aux < 60) {
    printf("O valor digitado é 40 ou menor que 60\n");
}
else if (aux >= 60) {
    printf("O valor digitado é 60 ou maior que 60\n");
}
else if (aux <= 20) {
    printf("O valor digitado é 20 ou menor que 20\n");
}
```

Resposta:

```
int aux;
printf("Entre com um valor inteiro: ");
scanf("%d", &aux);
if (aux > 20 && aux < 40) {
    printf("O valor digitado está entre 20 e 40\n");
}
else if (aux >= 40 && aux < 60) {
    printf("O valor digitado é 40 ou menor que 60\n");
}
else if (aux >= 60) {
    printf("O valor digitado é 60 ou maior que 60\n");
}
else if (aux <= 20) {
    printf("O valor digitado é 20 ou menor que 20\n");
}
```

12. Complete o código abaixo para que imprima "1" se x for igual a y, "2" se x for maior que y e "3" para outros casos:

```
int x = 50;
int y = 50;

if (x == y) {
    printf("1");
}
else if (x > y) {
    printf("2");
}
else {
    printf("3");
}
```

Resposta:

```
int x = 50;
int y = 50;

if (x == y) {
    printf("1");
}
else if (x > y) {
    printf("2");
}
else {
    printf("3");
}
```

13. Corrija os códigos abaixo:

a)

```
int num;
scanf("Digite um número: %c", num);
```

Resposta:

```
int num;
printf("Digite um número:");
scanf("%c", &num);
```

b)

```
char nome[30];  
printf("Digite seu nome:");  
scanf("%d", nome);
```

Resposta:

```
char nome[30];  
printf("Digite seu nome:");  
scanf("%s", nome);
```

c)

```
float num;  
scanf("%f", *num);
```

Resposta:

```
float num;  
scanf("%f", &num);
```