

Instituto Federal Sul-rio-grandense – Campus Jaguarão
Disciplina: Programação para Internet III
Assunto: Lista de exercícios de revisão de Python
Professor: Vinícius Alves Hax

Importante: Em todos os programas abaixo onde está escrito “leia” entenda-se “leia o teclado”.

Exercícios:

- 1) Faça um programa que leia um número e diga se o mesmo é maior ou não que 10
- 2) Faça um programa que leia dois números, e de acordo com o valor dos mesmos mostre uma das seguintes mensagens: “Nenhum número é par”, “Um dos números é par” ou então “Todos os números são par”.
- 3) Faça um programa que leia um número do teclado. Se o número for exatamente 15 então o programa deverá mostrar “Acertou!” e então encerrar. Caso contrário deverá mostrar “Código incorreto” e na sequência fazer uma nova leitura do teclado. O programa deverá repetir isso até que seja digitado o código correto.
- 4) Faça um programa que mostre todos os números entre 1 e 10
- 5) Faça um programa que mostre uma mensagem “Digite uma palavra” e leia o teclado. Enquanto a palavra NÃO for “sair” o programa deverá armazenar a string lida em um array. Quando for lida a string “sair” o programa deverá mostrar todos as strings do array e encerrar a sua execução na sequência.
- 6) Faça um programa que leia uma sequência de números positivos. Quando for lido um número negativo a etapa de leitura deverá encerrar. Quando isso acontecer deve ser calculada a média e o desvio padrão desse conjunto de números. A média e o desvio padrão deverão ser mostrados na tela.
- 7) Faça um programa que tenha uma função chamada *divisiveis*, que receba como parâmetro dois números n_1 e n_2 . O programa deverá mostrar, dentro da função, os números no intervalo entre n_1 e n_2 que são divisíveis por 3 e por 5 ao mesmo tempo.
- 8) Faça um programa que tenha uma função que receba três valores correspondentes aos lados de um triângulo. A função deverá retornar 1 se o triângulo é equilátero, 2 se ele for isósceles e 3 se ele for um triângulo escaleno. O seu programa deverá ler três valores do teclado e passar esses valores para a função. Baseado no resultado da função o programa deverá mostrar a palavra “Equilátero”, “Isósceles” ou “Escaleno”.

(continua na página 2)

9) Cria uma classe do tipo “Animal” que tenha três métodos: o construtor que deverá receber como parâmetro o nome do animal e um som que ele faz (esse parâmetro é opcional); um método muda_barulho que tem como parâmetro uma string e que altera o som que o animal faz e um método faz_barulho que não recebe nenhum parâmetro e mostra na tela o som que o animal está configurado para fazer. Veja abaixo um exemplo de utilização da classe depois que a mesma estiver pronta.

```
coelho = Animal(nome="Pernalonga")
```

```
coelho.fazer_barulho()
```

```
coelho.mudar_barulho("O que há velhinho?")
```

```
coelho.fazer_barulho()
```

```
outro_animal = Animal(nome="Caramelo", som="au au")
```

```
outro_animal.fazer_barulho()
```

A saída correta deverá ser

...

```
Sou Pernalonga e faço ' O que há velhinho? '
```

```
Sou Caramelo e faço ' au au '
```