
Lista de Exercícios 01

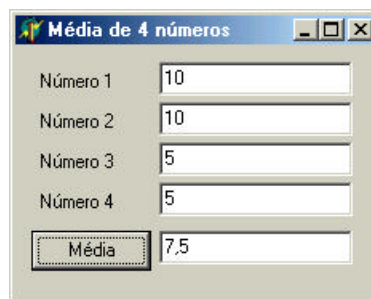
Prof. Gilbert Azevedo da Silva

I. Objetivos

- Exercitar a utilização dos objetos Botões, Caixas de Textos e Rótulos.
- Revisar a implementação de algoritmos.

1. Média de 4 Números

Implementar um aplicativo para calcular a média de 4 números.



Número 1	10
Número 2	10
Número 3	5
Número 4	5
Média	7,5

2. Número de Cliques

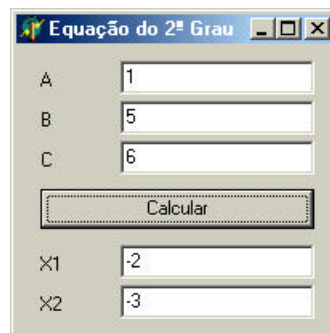
Implementar um aplicativo para contar os cliques dados em um botão.



Clique Aqui	5
-------------	---

3. Equação do 2º. Grau

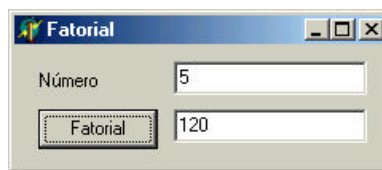
Desenvolver um programa para calcular as raízes de uma equação do 2º grau.



A	1
B	5
C	6
Calcular	
X1	-2
X2	-3

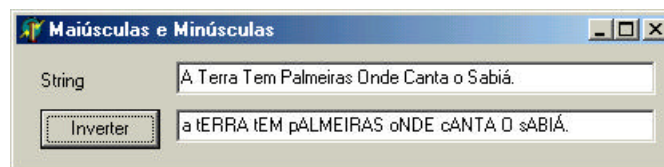
4. Fatorial

Desenvolver um programa para calcular o fatorial de um número.



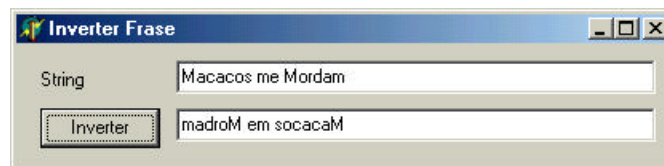
5. Inverter Maiúsculas e Minúsculas

Implementar um aplicativo para substituir as letras maiúsculas por minúsculas, e vice-versa, de uma dada string.



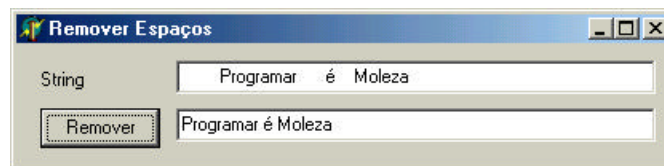
6. Inverter Frase

Implementar um aplicativo para mostrar uma frase de trás para frente.



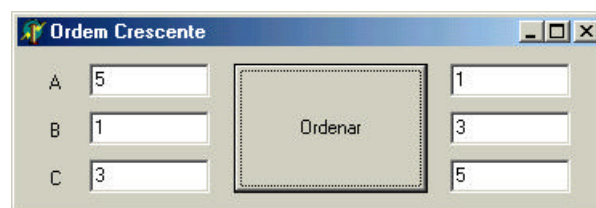
7. Remover Espaços

Implementar um aplicativo para remover espaços desnecessários entre palavras de uma frase.



8. Ordem Crescente

Desenvolver um programa para ler três números e colocá-los em ordem crescente.



9. Calculadora

Implementar uma calculadora.



10. Valor em Extenso

Implementar um programa para converter valores monetários em reais para seu extenso.

