

Lista de Exercícios 4

1. Escreva um algoritmo que leia três números inteiros e imprima-os na tela em ordem crescente. Tente utilizar o mínimo de estruturas condicionais possível.
2. Escreva um algoritmo que, dadas as posições num tabuleiro de xadrez para duas peças (um rei e uma torre), imprima uma mensagem avisando se o rei encontra-se em cheque. Modifique o algoritmo para que ele identifique o mesmo, caso leve em consideração a posição de um bispo, ao invés de uma torre. E como se comportaria, caso fosse uma rainha??
3. Escreva um programa que leia um conjunto de pontos compostos por duas coordenadas (apresentadas como valores reais) e imprima, para cada ponto, uma mensagem dizendo em que quadrante cartesiano o ponto se encontra, ou se o ponto se encontra sobre algum dos eixos, ou na origem. Inicialmente o seu programa deverá ler o número de pontos (N) e a seguir cada um dos N pontos.