

# LÓGICA E LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO

Curso Técnico Integrado em Informática  
Lucas Sampaio Leite



## Exercícios

1. Crie uma função chamada `saudacao(nome)` que receba o nome de uma pessoa como parâmetro e exiba a mensagem: “Olá, [nome]! Seja bem-vindo(a)!”
2. Crie uma função chamada `eh_par(numero)` que retorne `True` se o número for par e `False` caso contrário. Use essa função para imprimir todos os números pares de 1 a 20.
3. Implemente uma função em Python que receba um número inteiro como parâmetro e retorne o seu valor absoluto (Restrição: não utilize funções prontas da linguagem; a solução deve ser feita apenas com operações aritméticas e condicionais).

## Exercícios

4. Crie uma função chamada `fatorial(n)` que retorne o fatorial de `n`.
5. Crie uma função `contagem_regressiva(n)` que mostre os números de `n` até 0, um por linha, e ao final exiba “FIM!”
6. Crie uma função `maior(a, b, c)` que receba três valores e retorne o maior deles sem usar a função `max()`.
7. A função fatorial duplo é definida como o produto de todos os números naturais ímpares de 1 até algum número natural ímpar `N`. Assim, o fatorial duplo de 5 é  $5!! = 1 * 3 * 5 = 15$ . Crie uma função para calcular o fatorial duplo de um número `n`

## Exercícios

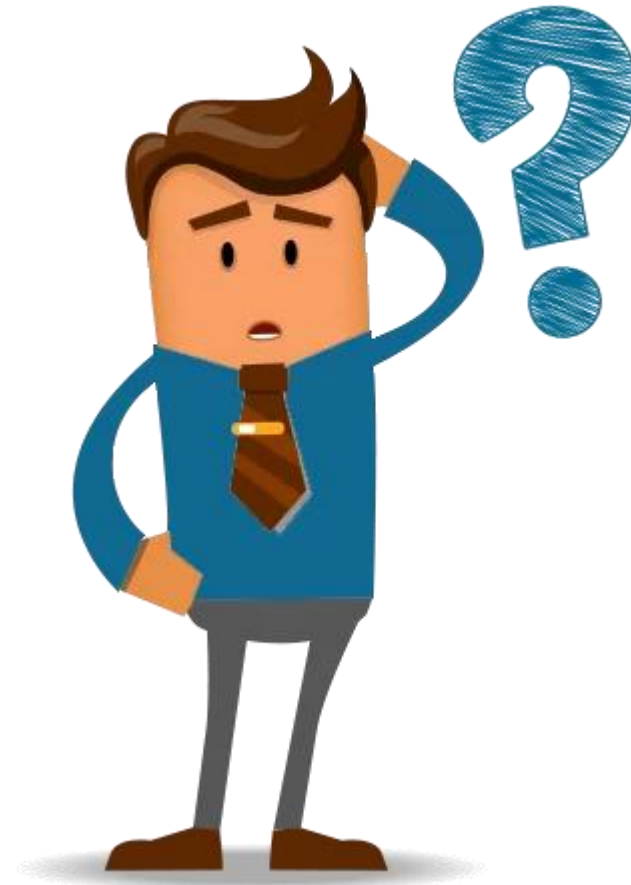
8. Crie um programa com as seguintes características:

- Uma variável global `pontuacao = 0`
- Uma função `ganhar_pontos(valor)` que soma valor à pontuação global
- Uma função `mostrar_pontos()` que exibe a pontuação atual
- Um trecho principal que simula o jogador ganhando 10, depois 20 pontos:

Pontuação atual: 10

Pontuação atual: 30

# Dúvidas



# LÓGICA E LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO

Curso Técnico Integrado em Informática  
Lucas Sampaio Leite

