

Universidade do Estado de Minas Gerais
Fundação Educacional de Ituiutaba
Engenharia Elétrica
Linguagem de Programação – Prof. Walteno Martins Parreira Jr
Roteiro da Aula Prática Nº 07 - turma A

Instruções: Desenvolver as atividades propostas abaixo, criando os programas em arquivo m. Ao final da atividade, limpar a memória do Matlab e também fechar o programa.

1. Faça um programa que leia dois números do teclado e em seguida imprima na tela:
 - a) o produto,
 - b) a soma e
 - c) subtração entre eles.
2. Faça um programa que leia dois números do teclado e em seguida imprime na tela a informação de qual deles é o maior, na forma: “o primeiro é o maior” ou “o segundo é o maior”.
3. Escreva um programa que leia um número qualquer do teclado e o programa imprime a mensagem se o número é par ou impar.
4. Escreva um programa que le dois números do teclado, descubra qual é o maior e depois o programa imprime todos os números pares compreendidos entre o menor e o maior dos dois números lidos.
5. Escreva um programa que le do teclado a quantidade de termos da sequência de Fibonacci, imprime a sequência e o seu somatório
6. Criar um programa armazenado em um arquivo do tipo m que lê três valores (A, B, C) do teclado e gera um vetor de nome X. Considerar que o valor A seja o valor inicial, B o valor final e C a quantidade de elementos do vetor. Após a criação do vetor X, gera um gráfico da equação $2X^3 - 5X^2 - 2X + 3$ e apresentar a figura do gráfico com as linhas na cor verde.
7. Fazer um programa que leia do teclado e armazene um número inteiro (N) e gere uma matriz quadrada de tamanho N de forma randômica denominada v1. Mostre na tela:
 - a soma dos elementos de cada linha da matriz v1;
 - a media das colunas da matriz v1;
 - a média das linhas da matriz v1.
8. Fazer um programa que lê uma quantidade indefinida de números inteiros do teclado até que o valor 999 seja lido. Agora imprima;
 - A soma dos números lidos, exceto do valor de parada programado;
 - O maior número lido;
 - O menor número lido.