

1. **#include** "iolib.h"

```
int main (void)
{
    int n;
    int s, d;
    writestring("Entre com numero de dias: ");
    n = readint();
    s = n / 7;
    d = n % 7;
    writestring("Numero de semanas : ");
    writeint(s);
    writestring("Numero de dias : ");
    writeint(d);
    return 0;
}
```

2. (a) **float** caixa (**float** a, **float** b, **float** c)

```
{
    return a*b*c;
}
```

(b) **#define** PI 3.14159

```
float cilindro (float r, float h)
{
    return PI*h*r*r;
}
```

(c) **int** main (**void**)

```
{
    float a, b, h, d;
    float v;
    writestring("Entre com as dimensoes da peca (a,b,h,d): ");
    a = readfloat();
    b = readfloat();
    h = readfloat();
    d = readfloat();
    v = caixa(a,b,h) - cilindro(d/2.0,h);
    writestring("Volume da caixa furada: ");
    writefloat(v);
    return 0;
}
```

3. **#include "iolib.h"**

```
int main (void)
{
    float p1, p2;
    float m;
    writestring("Entre com P1 e P2: ");
    p1 = readfloat();
    p2 = readfloat();
    m = (p1 + p2) / 2.0;
    if (m < 5.0 || p1 < 3.0 || p2 < 3.0) {
        float p3;
        writestring("Entre com P3: ");
        p3 = readfloat();
        if (p1 > p2) {
            m = (p1 + p3) / 2.0;
        }
        else {
            m = (p2 + p3) / 2.0;
        }
    }
    writestring("Media final: ");
    writefloat(m);
    if (m >= 5.0) {
        writeline("Aprovado");
    }
    else {
        writeline("Reprovado");
    }
    return 0;
}
```

4. **int maior_divisor (int n)**

```
{
    int d;
    for (d = n-1; d > 1; d--) {
        if ((n%d) == 0) {
            return d;
        }
    }
    return 1;
}
```

ou:

```
int maior_divisor (int n)
{
    int d = n-1;
    while ( (n%d) != 0 ) {
        d = d - 1;
    }
    return d;
}
```

```
5. float harmonica (float tol)
{
    float serie = 0.0;
    float den = 1.0;    /* primeiro denominador */
    float termo = 1.0; /* valor do primeiro termo */
    while (termo > tol) {
        serie = serie + termo;
        den = den + 1.0;
        termo = 1 / den;
    }
    return serie;
}
```