

1. Escreva um programa que leia um inteiro "n" do usuário e então imprima na tela o nome de um polígono de "n" lados (exemplo: 3 -> triângulo). O seu programa deve aceitar pelo menos os números de 3 a 6. Caso $n < 3$, o seu programa deve informar que não há polígono com menos de 3 lados. Caso $n > 6$ (ou outro número maior à sua escolha), o programa deve informar que o número está fora do escopo do programa.
2. Escreva um programa que leia do usuário 3 números racionais "a", "b" e "c", e que então informe se "b" está no intervalo [a,c].

Observação: depois de escrever uma versão básica do seu programa, modifique-o de forma a emitir uma mensagem de erro caso " $c < a$ " (nesse caso, o teste sobre "b" não deve acontecer).
3. Escreva um programa que leia 5 inteiros do usuário, e que em seguida imprima na tela o maior desses números.
4. Escreva uma variação do programa anterior que use apenas 2 variáveis.
5. Escreva um programa que leia 5 inteiros do usuário, e que em seguida imprima na tela tanto o maior desses números quanto o menor deles. (Procure evitar testes redundantes.)
6. Escreva em C um programa que inicialmente leia, ponto-a-ponto, as coordenadas racionais de 5 pontos do plano cartesiano. Em seguida, com relação ao menor retângulo cujos lados são paralelos aos eixos "x" e "y" e que contém os 5 pontos fornecidos pelo usuário, o programa deve classificar o retângulo em "largo" (base maior que a altura), "alto" (altura maior que a base) ou "quadrado" (base igual à altura).

Exemplo de execução:

Digite a coordenada x do ponto 1: 5
Digite a coordenada y do ponto 1: 4
Digite a coordenada x do ponto 2: -1
Digite a coordenada y do ponto 2: 5
Digite a coordenada x do ponto 3: 6
Digite a coordenada y do ponto 3: 0
Digite a coordenada x do ponto 4: 5
Digite a coordenada y do ponto 4: 6
Digite a coordenada x do ponto 5: 2
Digite a coordenada y do ponto 5: 1

Classificação do retângulo: largo.
