



CEFET-MG / Unidade Araxá

# Programação de Computadores I

## Trabalho 4: Funções

1. Implemente uma função que receba três números inteiros e retorne o maior deles.
2. Implemente uma função que calcule e retorne o fatorial de um número, ou -1 caso este seja inválido.
3. Implemente uma função que calcule e retorne o montante ao final de um investimento, recebendo como argumentos o capital inicial, a taxa de juros e o tempo de aplicação.

- **Dica:** pesquise e utilize a função `powf()` da biblioteca `math.h`

4. Implemente uma função que exiba uma tabela de conversão monetária conforme ilustrado abaixo. O valor inicial (e.g.: R\$ 2,00), o valor final (e.g.: R\$ 42,00) e o passo (e.g.: R\$ 8,00) devem ser passados como argumentos da função.

BRL (R\$)	USD (\$)
2.00	6.98
10.00	34.90
18.00	62.82
26.00	90.74
34.00	118.66
42.00	146.58

**Observação:** Todas as funções devem ser testadas em um único projeto, por meio de chamadas dentro da função `main()`.

**Prazo:** 12/06/2015

**Entrega:** Projeto feito no ambiente Code::Blocks compactado em um arquivo ZIP