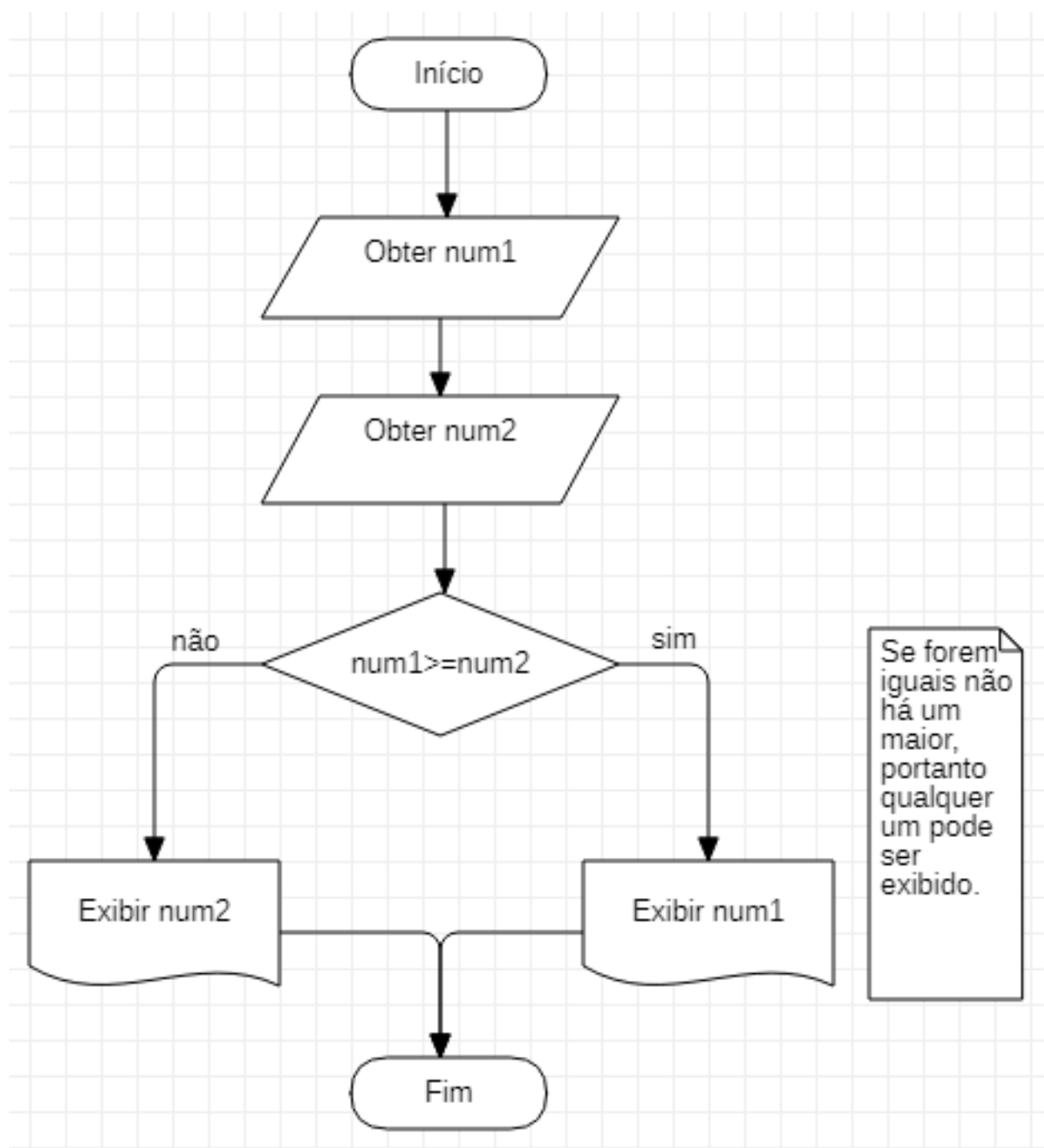


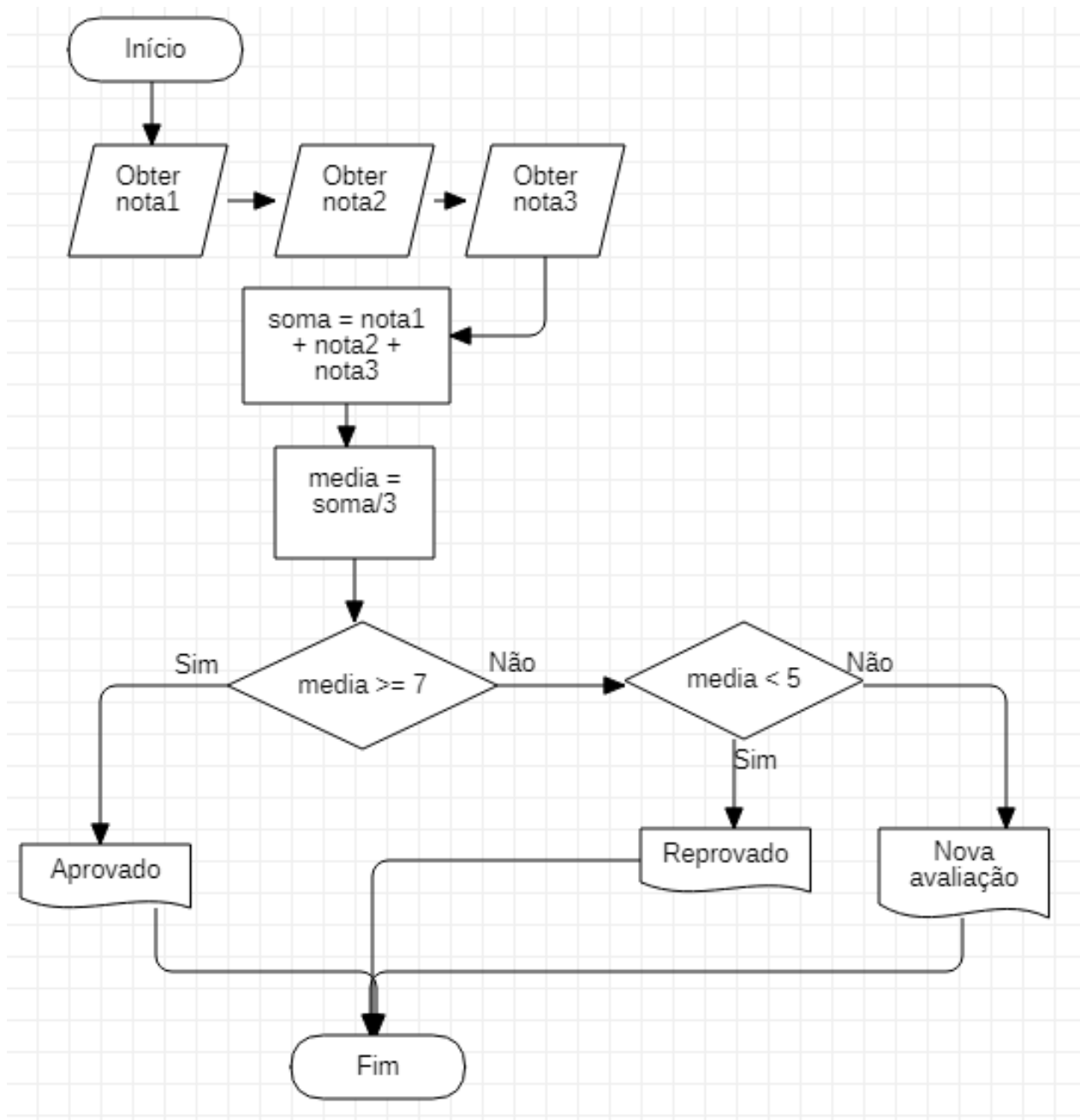
ATIVIDADE: FLUXOGRAMAS

1. (Vale 0,25) Construir um fluxograma para indicar qual dentre dois números é o maior.



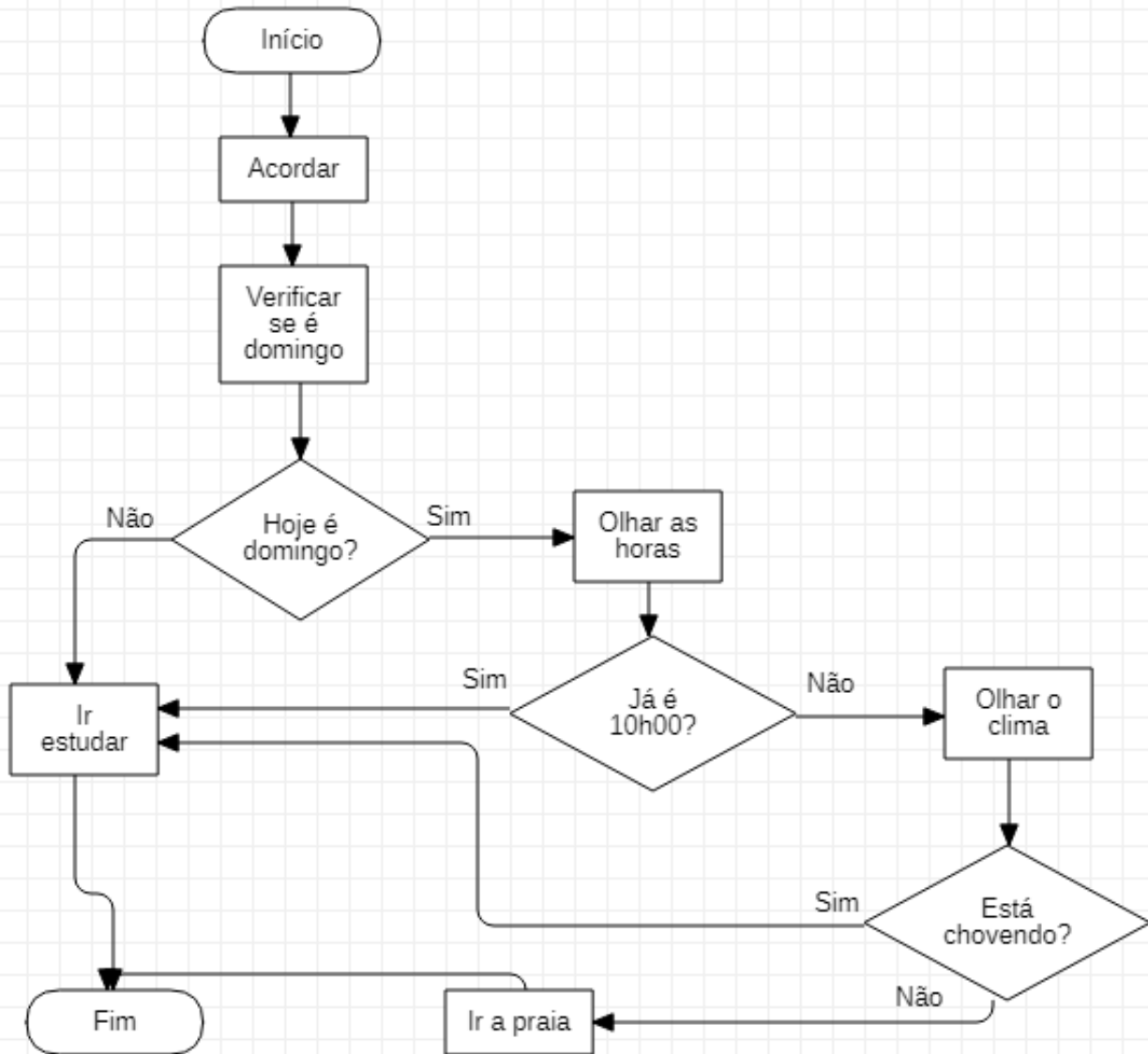
2. (Vale 0,25) Construir um fluxograma que informe se um aluno foi aprovado, reprovado ou fará uma nova avaliação (recuperação) em uma determinada disciplina, sabendo que:

- A média é calculada com base em três notas;
- O aluno será reprovado se sua média for menor que 5,0;
- O aluno será aprovado se sua média for igual ou superior a 7;
- O aluno fará uma nova avaliação caso sua média esteja entre 5 e 7.



3. (Vale 0,25)

Zezinho, um “surfista de carteirinha”, não perde um domingo de praia. Porém, existem duas condições necessárias para que ele vá à praia. Uma delas é que tem que ser até as 10:00 horas e outra é que não pode estar chovendo. Não atendidas essas condições, Zezinho vai estudar. Sendo assim, crie um fluxograma que represente os passos que Zezinho realiza ao acordar até ir ou não a praia aos domingos.



4. (Vale 0,25)

O estoquista ao receber uma solicitação de peça, verifica na listagem do estoque a disponibilidade da mesma. Caso esteja disponível, a peça é entregue ao solicitante e em seguida, é efetuada a baixa no estoque. Caso a peça não esteja disponível, verifica-se junto aos fornecedores de peças o tempo de entrega. Informa-se o tempo necessário ao solicitante. Caso este (solicitante) ainda deseje a peça, o pedido ao fornecedor é efetuado imediatamente. Aguarda-se a chegada da peça e a sua entrada no estoque. Em seguida ela é entregue ao solicitante e é efetuada a baixa no estoque.

