



Curso: Técnico em Informática

Turma: IIN2019

Disciplina: Algoritmos e Linguagem de Programação

Docente: Humberto Fioravante Ferro

Aluno(a): _____

1ª Avaliação de Algoritmos e Linguagem de Programação

Instruções: Leia atentamente as questões abaixo e as responda corretamente de acordo com o conteúdo ministrado em aula. A interpretação dessas questões é parte integrante da avaliação.

Objetivos desta avaliação – Para auferir conceito máximo nesta avaliação, o estudante tem que aplicar adequadamente os seguintes conhecimentos e habilidades em suas respostas:

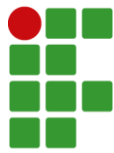
- Definição de algoritmo;
- Ciclo EPS (*entrada, processamento e saída*);
- Comandos de entrada e saída (**Leia e Escreva**);
- Sequência de comandos (estrutura de controle *sequencial*);
- Uso de variáveis;
- Comandos aritméticos (+, -, * e /);
- Comando de atribuição;
- Compreensão e resolução de problemas;
- Raciocínio lógico e matemático.

Questões

- 1) O que é um algoritmo?
- 2) Uma loja de informática monta e vende uma determinada configuração de computador sob encomenda. Essa configuração é composta pelas seguintes peças:
 - a. uma impressora multifuncional;
 - b. quatro discos rígidos;
 - c. um gabinete;
 - d. duas fontes de alimentação;
 - e. uma placa mãe;
 - f. dois pentes de memória RAM.

Sabendo disso, resolva os problemas abaixo utilizando algoritmos:

- 1) Faça um algoritmo que informe quantas peças de cada tipo (impressora, discos, gabinete, fontes, placa mãe e pentes de memória) são necessárias para montar uma certa quantidade de computadores;
- 2) Imagine que uma impressora pese 2.5 Kg, um disco 750 gramas, um gabinete 2kg, uma placa mãe 800 gramas, um pente de memória 100 gramas e uma fonte, 500 gramas. Para um cliente que tenha comprado uma certa quantidade de computadores, crie um algoritmo que calcule o peso total desses computadores



e calcule o valor do frete para entregá-los, assumindo que a transportadora cobre R\$ 10,00 por quilo de encomenda.

- 3) Faça um algoritmo onde o proprietário da loja informe a quantidade de computadores vendida a um cliente e o preço de cada peça (impressora, discos, gabinete, fontes, placa mãe e pentes de memória), para que o computador calcule o valor que deve ser cobrado do cliente. A esse valor, acrescente 10% correspondente a mão de obra para montagem.