Informações gerais

**O jogo**: Assuma o comando de Laida na ilha da programação, onde haverá diversos desafios básicos de lógica de programação para serem resolvidos e recompensas a serem coletadas.

**Mecânicas e jogabilidade**: Direcionais para mover o personagem pelo mapa, tecla “E” para ativar comando de ações, nos desafios haverá opções para o player selecionar e ganhar ou perder pontos de acordo com o resultado da resposta.

**Coletáveis**: Com base na resolução dos desafios o jogador poderá obter moedas virtuais, podendo ser utilizadas para adquirir vidas extras ou ajudas nos desafios.

**Desafios**:

1. **Noções de algoritmo.**

Ajude o fazendeiro João a levar suas três cargas para o outro lado do rio sem perder nenhuma das cargas. O fazendeiro só pode levar uma das cargas consigo na canoa de um lado do rio para o outro.

Cargas:

Bode, onça e alface.

**Resposta**:

levar bode, deixar bode, voltar, levar alface, deixar alface, voltar bode, deixar bode, levar onça, deixar onça, voltar, levar bode, deixar bode.

1. **Variáveis, tipos de dados e constantes.**

Classifique o tipo de dado de acordo com o valor das variáveis fornecidas, usando as seguintes opções:

i, r, c, l.

i=Inteiro, r=Real, c=Caractere, l=Lógico

Valor fornecidos:

"0", V, "Olá mundo!", 0, 0.0, F, -25, "F"

**Resposta**:

"0" = c

V = l

"Olá mundo!" = c

0 = i

0.0 = r

F = l

-25 = i

"F" = c

1. **Operadores e Expressões.**

Para a expressão 8\_2\_3=2 estar correta, quais operadores devem ser usados, de acordo com as seguintes opções:

a) +, /

b) \*, ^

c) -, /

d) -, \*

e) +, ^

1. **Estruturas de controle**

Qual seria a melhor forma para representar um algoritmo em pseudo codigo que mostre se um aluno está aprovado, reprovado ou em análise. caso esteja em analise deve mostrar repetidamente que ele terá que fazer prova final.

Considere as variáveis necessárias já declaradas.

Se(média>= 7) Então

Escreva("Aprovado");

Senão

Se (média >= 4) Então

Para contador De 1 Até 3 Passo 1 Faça

Escreva ("Em analise");

Senão

Escreva ("Reprovado");

Fim\_se

Fim\_se

1. **Estrutura de dados homogêneas**

Qual dos trechos de algoritmo é mais viável para armazenar códigos de 5 livros

Variáveis

códigosLivros: Vetor[1..5] De Inteiro;

Contador: Inteiro;

Início

Para contador De 1 Até 5 Passo 1 Faça

Escreva("Digite o código do " + contador + "º livro: ");

Leia (códigosLivro[contador]);

Fim\_para;

Fim

1. **Estrutura de dados homogêneas: Ordenação e pesquisa**
2. **Estrutura de dados heterogêneas**
3. **Sub-rotinas**

**Interação**:

A personagem chega a ilha e recebe as informações inicias, em seguida ela é levada ao primeiro desafio,

**Material de referências**:

Livros:

Lógica de Programação - Andre Luis Forbellone, Henri Eberspacher

Lógica e linguagem de programação - BENEDUZZI, HUMBERTO MARTINS, METZ, JOAO R