

## Lógica de programação

### Crie o algoritmo descritivo com base no enunciado

1. Crie um algoritmo que solicite ao usuário o raio de um círculo e calcule sua área. Em seguida, exiba o resultado na tela.
2. Crie um algoritmo que solicite ao usuário dois números e verifique qual deles é o maior. Em seguida, exiba o resultado na tela.
3. Crie um algoritmo que solicite ao usuário o nome, idade e altura de uma pessoa e exiba essas informações na tela.
4. Crie um algoritmo que solicite ao usuário uma temperatura em graus Celsius e calcule sua correspondente em Fahrenheit. Em seguida, exiba o resultado na tela.
5. Crie um algoritmo que solicite ao usuário um número e verifique se ele é primo ou não. Em seguida, exiba o resultado na tela.

### Crie o fluxograma com base no fluxo descritivo

6. Algoritmo para somar dois números:
  1. Solicitar ao usuário o primeiro número;
  2. Solicitar ao usuário o segundo número;
  3. Somar os dois números;
  4. Exibir o resultado da soma.
7. Algoritmo para calcular a média de três números:
  1. Solicitar ao usuário o primeiro número;
  2. Solicitar ao usuário o segundo número;
  3. Solicitar ao usuário o terceiro número;
  4. Calcular a média dos três números;
  5. Exibir o resultado da média.
8. Algoritmo para verificar se um número é par ou ímpar:
  1. Solicitar ao usuário um número;
  2. Verificar se o número é divisível por 2;
  3. Se for divisível por 2, exibir a mensagem "O número é par";
  4. Caso contrário, exibir a mensagem "O número é ímpar".
9. Algoritmo para verificar se um número é positivo ou negativo:
  1. Solicitar ao usuário um número;
  2. Verificar se o número é maior ou menor que zero;
  3. Se o número for maior que zero, exibir a mensagem "O número é positivo";
  4. Se o número for menor que zero, exibir a mensagem "O número é negativo";

5. Caso contrário, exibir a mensagem "O número é zero".

#### 10. Algoritmo para calcular a tabuada de um número:

1. Solicitar ao usuário um número;
2. Inicializar um contador com o valor 1;
3. Enquanto o contador for menor ou igual a 10, fazer o seguinte:
  1. Calcular o resultado da multiplicação do número pelo contador;
  2. Exibir o resultado da multiplicação;
  3. Incrementar o contador em 1.