**Técnicas de Programação e Algoritmos**

Atividade Avaliativa

Grupo:

-Cesar Moreno Fernandes-

-Gabriel de Oliveira Costa-

1. Deslocar-se para ESCADA
2. Pegar ESCADA
3. Deslocar-se para BOCAL
4. Mover escada para o chão
5. Soltar escada
6. Deslocar-se para CAIXA A
7. Existem lâmpadas na CAIXA A?

2.1- Se não:

2.1.1- Descolar-se para ESCADA

2.1.2- Pegar ESCADA

2.1.3- Descolar-se para o local inicial da escada

2.1.4- Mover escada para o chão

2.1.5- Soltar ESCADA

-FIM DO ALGORÍTMO-

2.2- Se sim:

Ir para o passo 3

1. Pegar LÂMPADA
2. Deslocar-se para ESCADA
3. Deslocar-se para o topo da escada
4. Mover LÂMPADA para BOCAL
5. Girar garras 180º no sentido horário
6. Soltar LÂMPADA
7. Deslocar-se para a base da escada
8. Deslocar-se para INTERRUPTOR
9. Pressionar INTERRUPTOR
10. A lâmpada acende?

17.1- Se sim:

17.1.1- Pressionar INTERRUPTOR

17.1.2- Deslocar-se para ESCADA

17.1.3- Deslocar-se para o topo da escada

17.1.4- Pegar LÂMPADA

17.1.5- Girar garras 180º no sentido anti-horário

17.1.6- Deslocar-se para a base da escada

17.1.7- Deslocar-se para CAIXA B

17.1.8- Mover LÂMPADA para CAIXA B

17.1.9- Soltar LÂMPADA

17.1.10- Voltar para passo 7

17.2- Se não:

17.2.1- Pressionar INTERRUPTOR

17.2.2- Deslocar-se para ESCADA

17.2.3- Deslocar-se para o topo da escada

17.2.4- Pegar LÂMPADA

17.2.5- Girar garras 180º no sentido anti-horário

17.2.6- Deslocar-se para a base da escada

17.2.7- Deslocar-se para LIXO

17.2.8- Mover LÂMPADA para LIXO

17.2.9- Soltar LÂMPADA

17.2.10- Voltar para passo 7