

re_S9_A01_SL11_logica_lingaugem

Roteiro de Atividade Prática

Nome: _____

Turma: _____

Título da atividade: Exercícios práticos – Criação de programas

Objetivos

Compreender o conceito de lógica de programação e conhecer a sintaxe da linguagem *Python* para criar algoritmos simples utilizando os conceitos aprendidos em aula.

Lista de materiais

- Recursos audiovisuais para exibição de vídeos e imagens;
- Acesso ao laboratório de informática e à Internet.

Procedimento experimental

1. Crie um programa que ajude você a jogar “Stop” de nomes de pessoas.

Passo a passo do exercício:

Utilizar a estrutura de seleção do *Python*, com o comando *elif*, para cada opção de letra.

Tempo estimado para a resolução: 15 minutos.

2. Um programador recebeu a seguinte tarefa:

Crie um programa que ajude você a jogar “Stop” de nomes de frutas e animais.

Esse programador criou o seguinte código em *Python*:

```
# Recebe a entrada do usuário
```

```
letra = input("Digite uma letra do alfabeto: ")
```

```
# Converte a letra para minúscula para evitar problemas de  
comparação
```

```
letra = letra.lower()
```

```
# Verifica a letra digitada e mostra a fruta correspondente
```

```
if letra == 'a':
```

```
    print("Abacaxi")
```

```
elif letra == 'b':
```

```
    print("Banana")
```

```
elif letra == 'c':
```

```
    print("Cereja")
```

```
elif letra == 'd':
```

```
    print("Damasco")
```

```
elif letra == 'e':
```

```
    print("Embu")
```

```
elif letra == 'f':
```

```
    print("Framboesa")
```

```
elif letra == 'g':
```

```
    print("Goiaba")
```

```
elif letra == 'h':
```

```
    print("Hortelã")
```

```
elif letra == 'i':
```

```
    print("Iogurte")
```

```
elif letra == 'j':
```

```
    print("Jabuticaba")
```

```
elif letra == 'k':
```

```
    print("Kiwi")
```

```
elif letra == 'l':  
    print("Laranja")  
elif letra == 'm':  
    print("Melancia")  
elif letra == 'n':  
    print("Nectarina")  
elif letra == 'o':  
    print("Oxicoco")  
elif letra == 'p':  
    print("Pêssego")  
elif letra == 'q':  
    print("Quiuí")  
elif letra == 'r':  
    print("Romã")  
elif letra == 's':  
    print("Sapoti")  
elif letra == 't':  
    print("Tangerina")  
elif letra == 'u':  
    print("Uva")  
elif letra == 'v':  
    print("Vassoura")  
elif letra == 'w':  
    print("Wampi")  
elif letra == 'x':  
    print("Xixá")
```

```
elif letra == 'y':  
    print("Yuzu")  
elif letra == 'z':  
    print("Zimbro")  
else:  
    print("Letra inválida. Digite uma letra do alfabeto.")
```

Passo a passo do exercício:

3. Escreva o código :

```
re_S9_A01_SL11_logica_lingaugem.py u X
atividades_praticas_S9 > re_S9_A01_SL11_logica_lingaugem.py > ...
1 print("Jogo Stop")
2 letra = str(input("Digite Uma letra do Alfabeto: "))
3 letra = letra.lower()
4 if letra == 'a':
5     print("Abacaxi")
6 elif letra == 'b':
7     print("Banana")
8 elif letra == 'c':
9     print("Cereja")
10 elif letra == 'd':
11     print("Damasco")
12 elif letra == 'e':
13     print("Embu")
14 elif letra == 'f':
15     print("Framboesa")
16 elif letra == 'g':
17     print("Goiaba")
18 elif letra == 'h':
19     print("Hortelã")
20 elif letra == 'i':
21     print("Iogurte")
22 elif letra == 'j':
23     print("Jabuticaba")
24 elif letra == 'k':
25     print("Kiwi")
26 elif letra == 'l':
27     print("Laranja")
28 elif letra == 'm':
29     print("Melancia")
30 elif letra == 'n':
31     print("Nectarina")
32 elif letra == 'o':
33     print("Oxicoco")
34 elif letra == 'p':
35     print("Pêssego")
36 elif letra == 'q':
37     print("Quiui")
38 elif letra == 'r':
39     print("Romã")
40 elif letra == 's':
41     print("Sapoti")
42 elif letra == 't':
43     print("Tangerina")
44 elif letra == 'u':
45     print("Uva")
46 elif letra == 'v':
47     print("Vassoura")
48 elif letra == 'w':
49     print("Wampi")
50 elif letra == 'x':
51     print("Xixá")
52 elif letra == 'y':
53     print("Yuzu")
54 elif letra == 'z':
55     print("Zimbro")
56 else:
57     print("Letra inválida. Digite uma letra do alfabeto.")
58
```

Para resolver este exercício, você deve primeiro verificar se o programa pode ser executado. Em seguida, verificar se existe algum erro lógico no código, fazendo com que ele apresente um valor incorreto. Por último, você deve testar o código e verificar se todas as informações são apresentadas de maneira correta. Descreva cada uma das observações a seguir:

O programa pode ser executado?

Se existe algum erro lógico no código, Sim ou Não , se sim qual?

As informações são apresentadas de maneira correta?
