

re_S30_A01_SL06_logica_lingaugem

Entrega no AVA

Nome: _____ Turma: _____

Atividade 1: Avaliação de desempenho

Situação-problema:

Você está desenvolvendo um sistema de avaliação de desempenho para uma empresa. O sistema deve classificar os funcionários, com base em suas pontuações de desempenho e presença, em quatro categorias:

- Excelente
- Bom
- Regular
- Ruim

Situação fictícia elaborada especialmente para o curso.

Objetivo:

Praticar estruturas condicionais aninhadas.

Passo a passo:

- Solicite ao usuário a pontuação de desempenho (0 a 100) e a porcentagem de presença (0 a 100).

Defina as condições:

Se a pontuação de desempenho for maior ou igual a 80 e se a presença for maior ou igual a 90: "Excelente"; caso contrário: "Bom".

Se a pontuação de desempenho for entre 50 e 79 e se a presença for maior ou igual a 75: "Bom"; caso contrário: "Regular".

Se a pontuação for menor que 50: "Ruim".

- Exiba a categoria do funcionário.

Tempo estimado: 30 minutos

Lista de materiais

- Computador com acesso à internet
- Caderno para anotações
- Uma caneta

Procedimento experimental

1. Desenvolva o código para a resolução do programa citado.
2. Descreva em papel a estrutura lógica em que seu grupo pensou para solucionar a atividade.
3. Anote a resolução **e envie pelo AVA:**

Atividade 2: Gerenciamento de pedidos de um restaurante

Situação-problema:

Você está desenvolvendo um sistema de gerenciamento de pedidos de um restaurante. O sistema deve calcular o total do pedido com base no tipo de prato (entrada, prato principal, sobremesa) e aplicar um desconto se o pedido for maior que R\$ 100.

Objetivo:

Praticar a utilização de estruturas complexas.

Passo a passo:

1. Solicite ao usuário a quantidade e o tipo de prato (entrada, prato principal, sobremesa).
2. Defina os preços:
 - Entrada: R\$ 20
 - Prato principal: R\$ 50
 - Sobremesa: R\$ 15
3. Calcule o total do pedido.
4. Aplique um desconto de 10% se o total for maior que R\$ 100.
5. Exiba o total com desconto.

Tempo estimado: 30 minutos

Situação fictícia elaborada especialmente para o curso.

Lista de materiais

- Computador com acesso à internet
- Caderno para anotações
- Uma caneta

Procedimento experimental

1. Desenvolva o código para a resolução do programa citado.
2. Descreva em papel a estrutura lógica em que seu grupo pensou para solucionar a atividade.
3. Anote a resolução abaixo:
