



Instituto Batista de Roraima

COMPONENTE CURRICULAR: INFORMÁTICA

PROFESSOR: DALMO SILVA MENDES

PRÁTICA 4º BIMESTRE

PROJETO GAME

TURMAS DO 5º AO 9º ANOS



OBJETIVO

- Entender o processo de construção de um algoritmo básico, apresentando em diagrama de bloco, português estruturado e geração da aplicação via scratch 2.0.

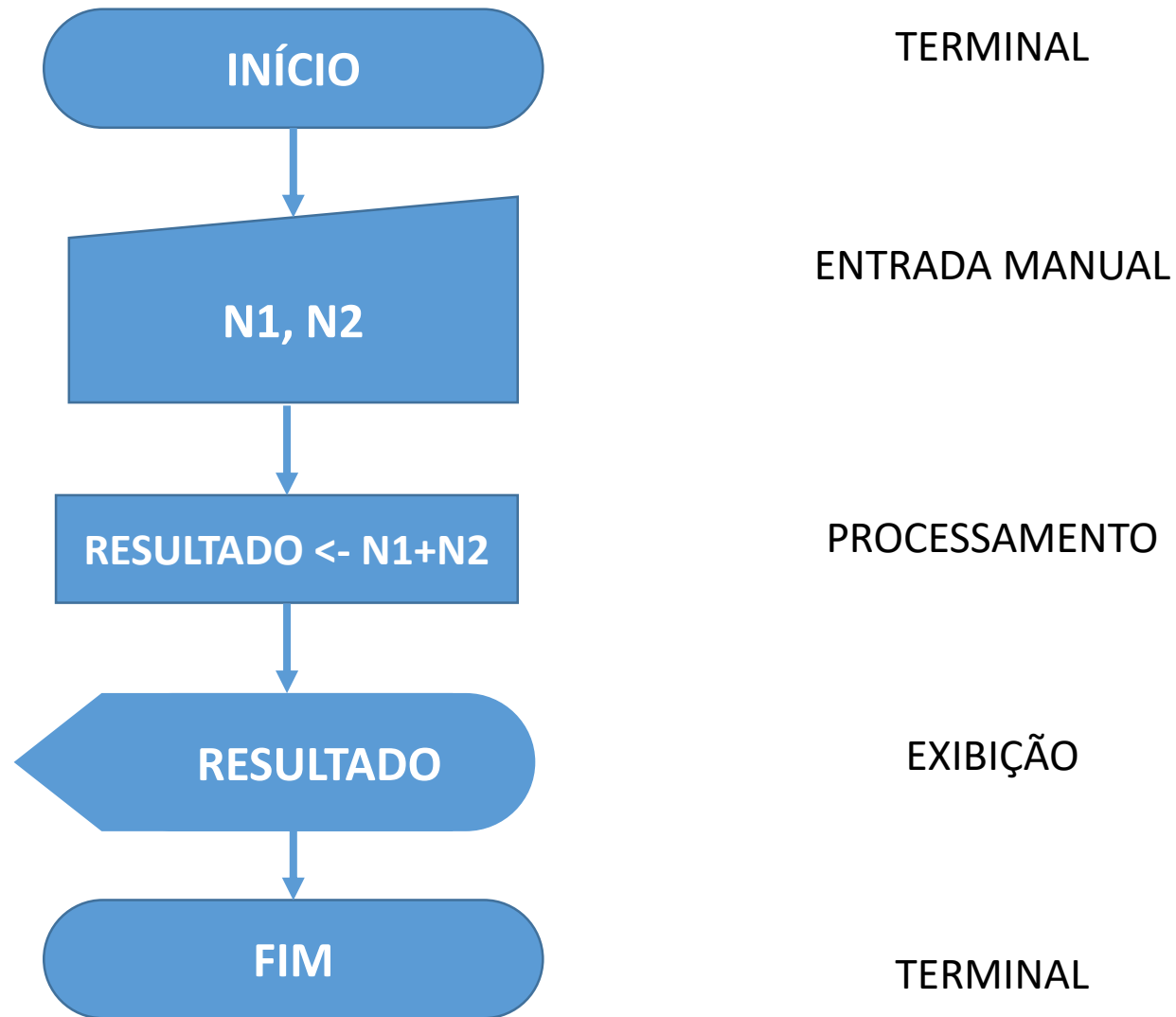


ATIVIDADE

- Construa o diagrama de bloco para calcular e imprimir a soma de dois números inteiros fornecidos pelo usuário. Após isso, crie uma aplicação utilizando a ferramenta scratch 2.0.



SOLUÇÃO





SOLUÇÃO NO SCRATCH 2.0

programa SOMA

var

N1, N2, RESULTADO: **real**

inicio

leia N1, N2

RESULTADO <- N1 + N2

escreva RESULTADO

fim

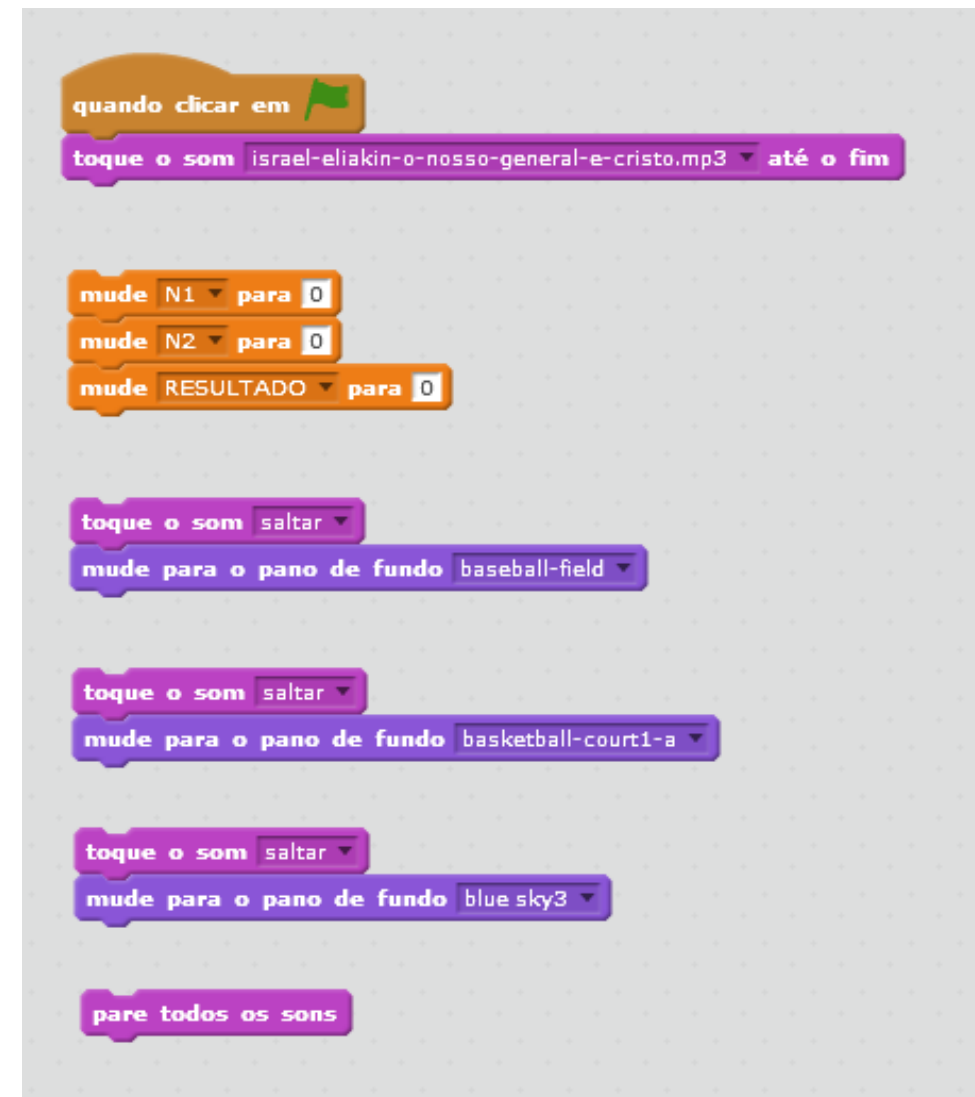


SOLUÇÃO NO SCRATCH 2.0



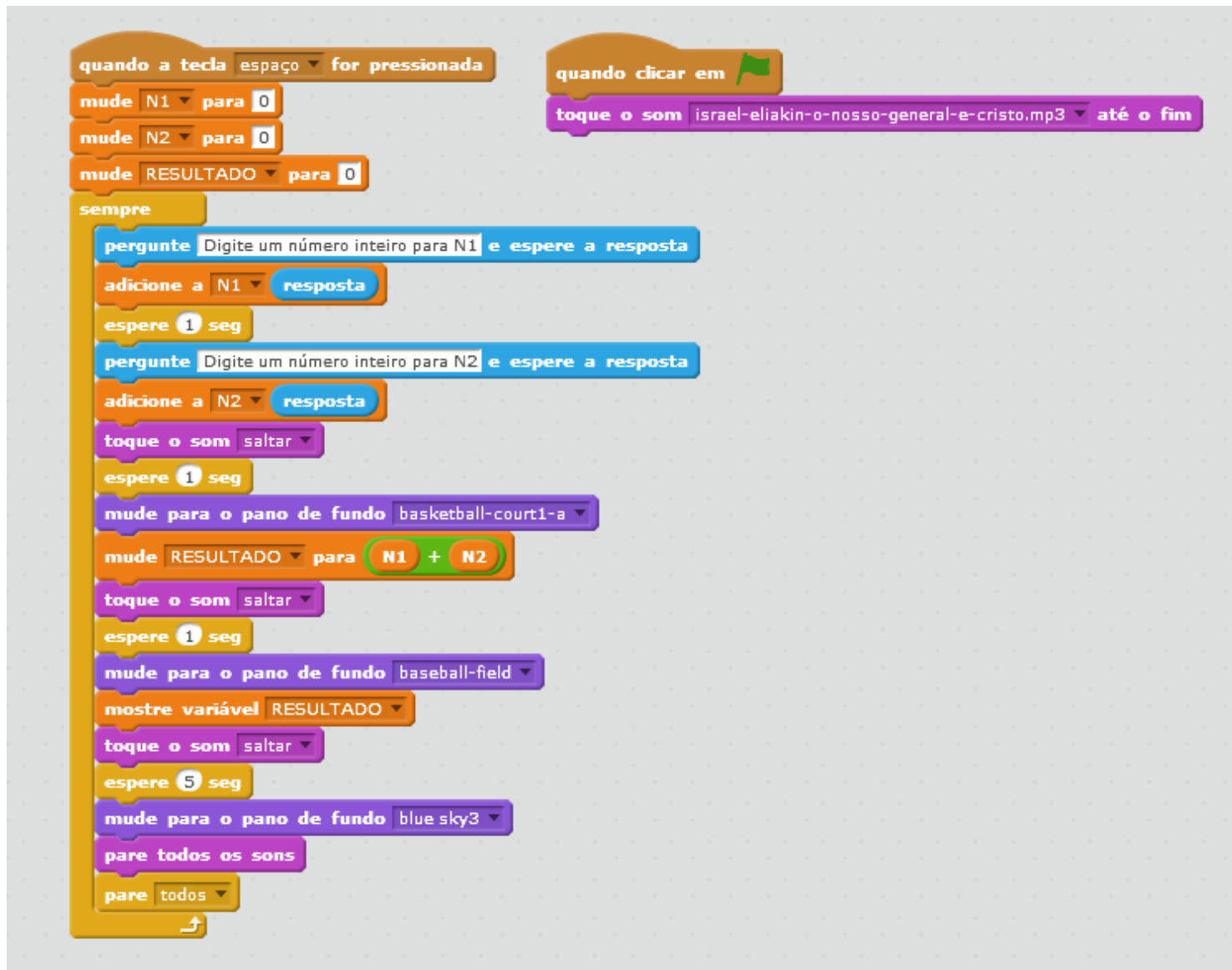


SOLUÇÃO NO SCRATCH 2.0





SOLUÇÃO NO SCRATCH 2.0





REFERÊNCIA

- MANZARO, José; LOURENÇO, André; MATOS, Ecivaldo. **Algoritmos:** Técnicas de Programação. São Paulo: Érica, 2015.