



## COMPONENTE CURRICULAR: Algoritmo e Lógica de Programação I

PROFESSOR: Dalmo Silva Mendes

### EXERCÍCIO05

#### Problema:

O camponês deseja levar o lobo, a ovelha e a couve para o outro lado B do rio, mas não há muito espaço no barco e ele só pode levar um por vez. Além disso, ele tem que ser cuidadoso para que o lobo não coma a ovelha e para que a ovelha não coma a couve.



**Solução:** Descreva o algoritmo que resolve o problema do camponês.

Link para o jogo: [Jogo O Lobo e a Ovelha no Jogos 360](#)

Escreva no caderno sua solução ou em um arquivo txt/.doc. Após isso, você deve utilizar o Portugol para desenvolver seu código. Identifique os personagens assim:

Camponês: 1, Lobo: 2, Ovelha: 3, Couve: 4

Ao concluir, fazer a publicação no Github.