02/04/2025 - ALGORITMOS  
  
APLICATIVO PARA TREINAMENTO   
 - VISUALG – gratuito,

COMANDOS DE SAÍDA DO VISUALG  
  
Escreva – Utilizado para escrever utilizando (’’mensagem’’).  
Sempre que for escrever uma mensagem coloque entre aspas e parenteses.  
  
Utilize ! ctrl + espaço  
  
Algoritmo "Semnome"

Var

inicio

fimalgoritmo  
  
  
Var   
 Identificador: tipo   
  
6 regras dentro do identificador  
  
1. Deve começar com uma letra  
2. Os próximos podem ser letras ou números  
3. Não pode utilizar nenhum símbolo, exceto \_ para substituir o espaço  
4. Não pode conter espaços em branco  
5. Não pode conter letras com acentos  
6. Não pode ser uma palavra reservada (Palavras sublinhadas e tons de azul.Ex.: algoritmo).  
  
Tipos primitivos   
(Existem quatro tipos)  
1 Inteiro (permite que sua variavel guarde somente numeros inteiros)  
2 Numeros fracionarios (0.5, 9.8, 5.0)  
3 Caractere (tudo aquilo que é colocado entre aspas) ex.: (“lucas”, “algoritmo”, “123”)  
4 Lógico (guarda apenas verdadeiro e falso).  
  
Atribuição  
  
msg <- “Olá, mundo!”   
Utilize: Escreval (msg) para que ele escreva Olá mundo!  
Utilize: Escreval (“Lucas”, msg) para escrever Lucas Olá, mundo  
Utilize: Escreval (“lucas”) para que ele exiba Lucas  
  
  
Comando de entrada. (Perguntar o nome ou fazer uma pergunta para o usuário. Criar interatividade se utiliza os comandos de entrada)  
  
**Peça ao usuario para digitar o seu nome**

algoritmo "semnome"

var

nome: caractere

inicio

nome <- "Escreva seu nome:"

Escreva (nome)

leia (nome)

Escreva (nome," Obrigado por se juntar ao nosso grupo")

Fimalgoritmo  
  
**Solicitar dois numeros para o usuario mostrar a soma entre eles.**algoritmo "semnome"

var

n1, n2, soma: Inteiro

inicio

Escreva ("Digite um numero: ")

Leia (n1)

Escreva ("Digite mais um numero: ")

leia (n2)

soma <- n1 + n2

Escreva ("O resultado da soma de ", n1, " e de ", n2, " é: ", soma)

Fimalgoritmo  
  
**Operadores aritméticos ( A=5 b=2 )**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| + | Adição | A+B | 7 |
| - | Subtração | A - B | 3 |
| \* | Multiplicação | A \* B | 10 |
| / | Divisão | A / B | 2.5 |
| \ | Divisão Inteira | A \ B | 2 |
| ^ | Exponenciação | A ^ B | 25 |
| % | Módulo | A % B | 1 |

ORDEM DE PRECEDÊNCIA

|  |  |
| --- | --- |
| ( ) | Parênteses |
| ^ | Exponenciação |
| \* e / | Multiplicação e divisão |
| + e - | Adição e subtração |

MEU PRIMEIRO PROJETO (LUCAS)  
algoritmo "Regra de 3 simples"

var

msg, feedback: caractere  
a, b, c, x: real

inicio  
msg <- ("Escreva o seu nome: ")  
escreva (msg)  
leia (msg)  
escreval (msg, " seja bem vindo(a) ao meu primeiro projeto")  
Escreval ("Esse projeto visa ser uma calculadora automática de regra de 3")  
escreval("Por gentileza, maximize a tela para melhor visibilidade.")  
escreval ("Vamos começar!")  
escreval("Informe o primeiro valor (A): ")  
leia (a)  
escreval("Informe o segundo valor (b): ")  
leia (b)  
escreval("informe o terceiro valor (c): ")  
leia (c)

// Cálculo da regra de três: A está para B assim como C está para X

x <- (b \* c) / a

escreval ("O valor no qual você estava procurando é :", x)  
escreval ("Espero que tenha gostado, do meu primeiro projeto, realizado como um teste.")  
escreval ("caso você gostou, por gentileza, deixe o seu feedback")  
escreval ("você gostou ?? ")  
leia (feedback)  
escreval ("agradecemos pelo seu feedback, tenha um bom dia!")  
fimalgoritmo