
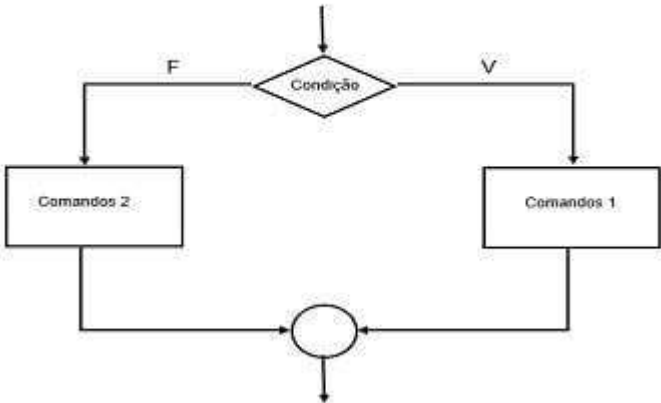



<b>ALUNO</b>				<b>MATRÍCULA</b>	
<b>DISCIPLINA</b>	LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO			<b>DATA DA PROVA</b>	
<b>PROFESSOR</b>	EMMANOEL MONTEIRO			<b>TIPO DE PROVA</b>	
<b>TURMA</b>	EPI0400101NMA	<b>CÓDIGO DA TURMA</b>		<b>NOTA</b>	

**ATENÇÃO:**

- A avaliação somente poderá ser entregue depois de decorridos 50 min de seu início.
- Caneta esferográfica azul ou preta. Provas entregues escritas a lápis **NÃO** serão corrigidas.
- Será atribuída nota zero a aluno que devolver sua prova em branco, independentemente de ter assinado a Ata de Prova.
- Ao aluno flagrado **utilizando meios ilícitos ou não autorizados pelo professor para responder a avaliação** será atribuída nota zero e, mediante representação do professor, responderá a Procedimento Administrativo Disciplinar, com base no Código de Ética.

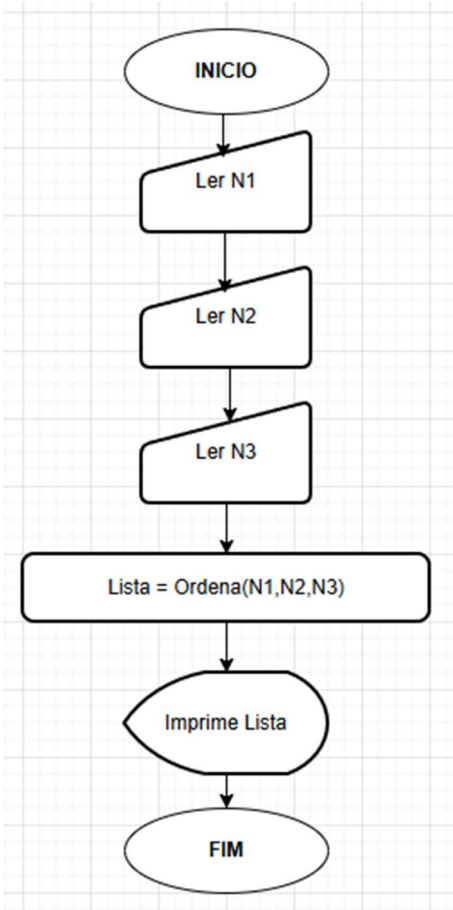
ASSUNTO:	Algoritmos		
COMPETÊNCIA:	Análise prática		
QUESTÃO 1		PONTUAÇÃO:	
<div><div><div>QuestoesdeCONCURSOS.com.br</div></div><div><pre>graph TD; Entry(( )) --&gt; Cond{Condição}; Cond -- F --&gt; Cmd2[Comandos 2]; Cond -- V --&gt; Cmd1[Comandos 1]; Cmd2 --&gt; Join(( )); Cmd1 --&gt; Join; Join --&gt; Exit(( ))</pre><p>(Silva e Paula, 2007. Adaptado.)</p></div></div>			
a)	SE ... ENTÃO.		
b)	SELECIONE ... CASO.		
c)	ENQUANTO ... FAÇA.		
d)	REPITA ... ATÉ QUE.		
e)	SE ... ENTÃO ... SENÃO.		

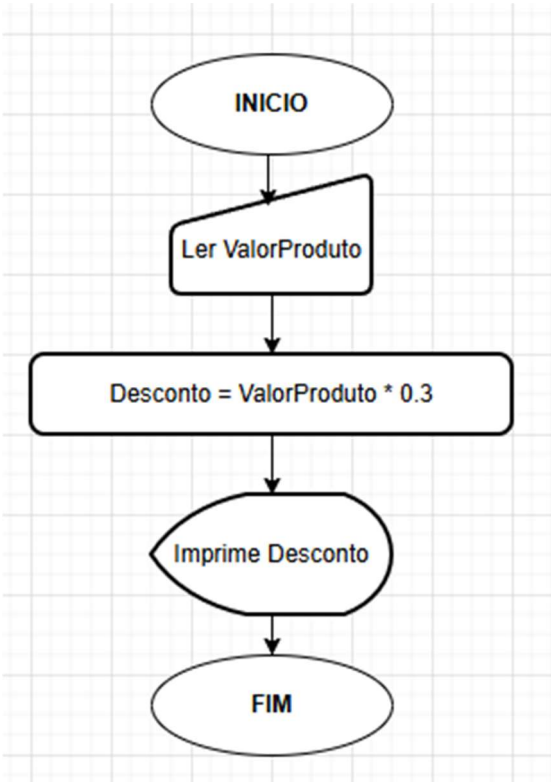
<b>ASSUNTO:</b>	Lógica de Programação	
<b>COMPETÊNCIA:</b>	Conceitual	
<b>QUESTÃO 2</b>		<b>PONTUAÇÃO:</b>
São instrumentos narrativos utilizados na lógica de programação:		
a)	fluxogramas e portugol (pseudocódigo).	
b)	árvore de decisão e diagramas hierárquicos estruturados.	
c)	diagramas hierárquicos estruturados e fluxogramas.	
d)	português estruturado e portugol.	
e)	portugol e tabela de decisão.	

<b>ASSUNTO:</b>	Fluxograma	
<b>COMPETÊNCIA:</b>	Sintaxe do comando	
<b>QUESTÃO 3</b>		<b>PONTUAÇÃO:</b>
<p>A lógica de programação é o processo de organizar pensamentos e instruções de forma sequencial e coerente, a fim de que o computador possa executar uma tarefa específica. É como ensinar um computador a realizar uma ação, desde cálculos simples até a criação de sistemas complexos. No processo de aprendizagem de lógica de programação, um método importante de representar esse fluxo de forma gráfica é através da utilização de fluxogramas.</p> <p>Ao desenhar um fluxograma, o símbolo  pode ser utilizado para representar:</p>		
a)	Processo, ação ou função.	
b)	A entrada ou saída de um documento.	
c)	Os pontos iniciais, finais e resultados potenciais de um caminho.	
d)	Uma questão a ser respondida pelo usuário com objetivo de dividir o fluxo.	
e)	Nenhuma das alternativas anteriores	

<b>ASSUNTO:</b>	Python	
<b>COMPETÊNCIA:</b>	Análise prática	
<b>QUESTÃO 04</b>		<b>PONTUAÇÃO:</b>
Qual código em Python calcula a média de 3 números?		
a)	$media = (n1 + n2 + n3) / 3$	
b)	$media = n1 + n2 + n3 / 3$	
c)	$media = n1, n2, n3 / 3$	
d)	$media = soma(n1, n2, n3) / 3$	
e)	$media = (n1 + n2 + n3) // 3$	

<b>ASSUNTO:</b> Python	
<b>COMPETÊNCIA:</b> Análise prática	
<b>QUESTÃO 05</b>	
<b>PONTUAÇÃO:</b>	
Qual código em Python lê um número e verifica se é par?	
a)	numero = input("Digite um número: ") if numero % 2 == 0: print("Par")
b)	numero = int(input("Digite um número: ")) if numero % 2 == 0: print("Par")
c)	numero = float(input("Digite um número: ")) if numero // 2 == 0: print("Par")
d)	numero = input("Digite um número: ") if numero / 2 == 0: print("Par")
e)	numero = int(input("Digite um número: ")) if numero / 2 == 0: print("Par")

<b>ASSUNTO:</b> Algoritmos	
<b>COMPETÊNCIA:</b> Análise prática	
<b>QUESTÃO 6</b>	
<b>PONTUAÇÃO:</b>	
<p>Construa um fluxograma que represente um algoritmo que leia três valores inteiros diferentes e imprima na tela os valores em ordem decrescente.</p>  <pre> graph TD     INICIO([INICIO]) --&gt; LerN1[/Ler N1/]     LerN1 --&gt; LerN2[/Ler N2/]     LerN2 --&gt; LerN3[/Ler N3/]     LerN3 --&gt; Ordena[Lista = Ordena(N1,N2,N3)]     Ordena --&gt; ImprimeLista{{Imprime Lista}}     ImprimeLista --&gt; FIM([FIM]) </pre>	

<b>ASSUNTO:</b>	Lógica de Programação	
<b>COMPETÊNCIA:</b>	Análise prática	
<b>QUESTÃO 7</b>		<b>PONTUAÇÃO:</b>
<p>Construa um fluxograma que aplique um desconto de 30% sobre o valor de um produto, recebido como entrada, e retorne o resultado da manipulação na saída padrão.</p> <div style="text-align: center;">  <pre> graph TD     INICIO([INICIO]) --&gt; Ler[Ler ValorProduto]     Ler --&gt; Calcula[Desconto = ValorProduto * 0.3]     Calcula --&gt; Imprime{Imprime Desconto}     Imprime --&gt; FIM([FIM])           </pre> </div>		