

## EXERCÍCIOS ALGORITMOS – VISUALG (AULA 3)

Algoritmo "Maior ou menor de idade"

// Descrição: Calcula se o indivíduo é maior ou menor de idade

// Autor: Gabriel Henrique

// Data atual: 23/02/2024

Var

nome: caractere

idade: inteiro

Inicio

escreval(" MAIOR OU MENOR DE IDADE?")

escreval("")

escreval(" /-----\\")

escreval("")

escreva(" \* Digite o seu nome: ")

leia(nome)

escreva(" \* Digite a sua idade: ")

leia(idade)

escreval("")

se (idade >= 18) entao

escreval(" Você é maior de idade!")

senao

escreval(" Você ainda é menor de idade!")

fimse

escreval("")

escreval(" \-----/")

Fimalgoritmo

Algoritmo "Bem Vindo"

// Descrição: Imprime bem-vindo dependendo do sexo informado

// Autor: Gabriel Henrique

// Data atual: 23/02/2024

Var

nome, sexo: caractere

Inicio

escreval(" |-----|")

escreval("")

escreva(" \* Digite o seu nome: ")

leia(nome)

escreva(" \* Informe o seu sexo: ")

leia(sexo)

escreval("")

se (sexo = "Masculino") ou (sexo = "M") ou (sexo = "masculino") ou (sexo = "m") entao

escreval(" Bem-Vindo ", nome, "!")

senao

escreval(" Bem-Vinda ", nome, "!")

fimse

escreval("")

escreval(" |-----|")

Fimalgoritmo

Algoritmo "Doar Sangue"

// Descrição: Informa se o usuário pode ou não doar sangue

// Autor: Gabriel Henrique

// Data atual: 23/02/2024

Var

nome, tatuagem, alcool: caractere

idade: inteiro

peso: real

Inicio

escreval("                    FORMULÁRIO DE DOAÇÃO DE SANGUE")

escreval("")

escreval("        /-----\\")

escreval("")

//Informe o nome do usuário

escreva("            Informe o seu nome: ")

leia(nome)

//Informe a idade do usuário

escreva("            ", nome, ", informe a sua idade: ")

leia(idade)

//Informa se o usuário tem a idade necessária

se (idade < 19) ou (idade > 69) entao

    escreval("")

    escreval ("            Você não pode doar sangue!")

    Fimalgoritmo

senao

    //Informe o peso do usuário

```

    escreva ("        Informe o seu peso: ")
    leia(peso)
fimse
//Informa se o usuário tem o peso necessário
se (peso < 50) entao
    escreval("")
    escreval ("        Você não pode doar sangue!")
    Fimalgoritmo
senao
//Informe se o usuário fez uma tatuagem recente
    escreva ("        Fez alguma tatuagem nesse último ano? ")
    leia(tatuagem)
fimse
//Informe ao usuário que fez uma tatuagem recente que ele não pode doar
sangue
    se (tatuagem = "Sim") ou (tatuagem = "sim") ou (tatuagem = "s") ou
(tatuagem = "S") entao
        escreval("")
        escreval ("        Você não pode doar sangue!")
        Fimalgoritmo
senao
//Informa se o usuário ingeriu álcool nas últimas 12 horas
    escreva ("        Ingeriu álcool nas últimas 12 horas? ")
    leia(alcool)
fimse
//Informe ao usuário que bebeu nas última 12 horas que não pode doar
sangue
    se (alcool = "Sim") ou (alcool = "sim") ou (alcool = "s") ou (alcool = "S") entao
        escreval("")
        escreval ("        Você não pode doar sangue!")
senao
    escreval ("")

```

```
    escreval ("          Você pode doar sangue!")  
fimse  
escreval("")  
escreval(" \-----/")
```

Fimalgoritmo

Algoritmo "Calcular Multas"

// Descrição: Calcula o valor da multa

// Autor: Gabriel Henrique

// Data atual: 23/02/2024

Var

velPermitida: inteiro

velMotorista, porcentagem: real

Inicio

escreval("                    CALCULADORA DE MULTA")

escreval("")

escreval("    |-----|")

escreval("")

escreva("        \* Informe a velocidade máxima permitida: ")

leia(velPermitida)

escreva("        \* Informe a velocidade do motorista: ")

leia(velMotorista)

escreval("")

porcentagem <- ((velMotorista - velPermitida) / (velPermitida) \* 100)

se (porcentagem <= 0) entao

    escreval ("                O motorista não precisa pagar multa.")

senao

    se (porcentagem > 0) e (porcentagem < 20) entao

        escreval ("                    - Infração Média!")

        escreval ("                    - Multa de R\$85,00")

        escreval ("                    - 4 pontos na carteira")

    senao

        se(porcentagem >= 20) e (porcentagem <= 50) entao

            escreval ("                    - Infração Grave!")

```

        escreval ("          - Multa de R$127,00")
        escreval ("          - 5 pontos na carteira")
    senao (porcentagem > 50)
        escreval ("          - Infração Gravíssima!")
        escreval ("          - Multa de R$574,00")
        escreval ("          - 7 pontos na carteira")
        escreval ("          - Apreensão da Carteira")
        escreval ("          - Suspensão do direito de dirigir")
    fimse
fimse
fimse
escreval("")
escreval("  |-----|")

```

Fimalgoritmo

Algoritmo "Calcular Preço"

// Descrição: Calcula o preço pago por um produto

// Autor: Gabriel Henrique

// Data atual: 23/02/2024

Var

codProduto, qtd: inteiro

valor: real

Inicio

escreval("                    LOJA DE SALGADINHOS")

escreval("")

escreval("-----")

escreval("")

escreval("          CÓDIGO |   DESCRIÇÃO   | PREÇO UNITÁRIO ")

escreval("          1 |   Coxinha   |   0,50 ")

escreval("          2 |   Pastel    |   0,75 ")

escreval("          3 |   Pão de queijo |   0,40 ")

escreval("          4 |   Enroladinho |   0,80 ")

escreval("")

escreval("-----")

escreval("")

escreva("        Digite o código do produto que quer comprar: ")

leia(codProduto)

escreva("        Digite qual a quantidade que deseja comprar: ")

leia(qtd)

escreval("")

escolha codProduto

caso 1

valor <- qtd \* 0.50



```

    escreva("          O valor da sua compra é R$",valor :4:2)
caso 2
    valor <- qtd * 0.75
    escreva("          O valor da sua compra é R$",valor :4:2)
caso 3
    valor <- qtd * 0.40
    escreva("          O valor da sua compra é R$",valor :4:2)
caso 4
    valor <- qtd * 0.80
    escreva("          O valor da sua compra é R$",valor :4:2)
outrocaso
    escreva("          A opção escolhida não está disponível")
fimescolha
escreval("")

```

Fimalgoritmo