



**CONFRARIA NOSSA SENHORA DA PIEDADE
DA PARÓQUIA DE NOSSA SENHORA
DA PIEDADE DE PARÁ DE MINAS**

Reconhecida pelo Decreto 79.090 de 04/01/1977
Rua Ricardo Marinho, 110 - São Geraldo - Pará de Minas - MG
CNPJ: 20.923.264/0001-24 - CEP: 35660-398 - Fone: (37)3237-2000
Mantida: Faculdade de Pará de Minas



EXERCÍCIO ALGORITMOS

DISCIPLINA: Programação Estruturada

PROFESSOR: Adjenor Cristiano Queiroz

TIPO DE ATIVIDADE: Individual

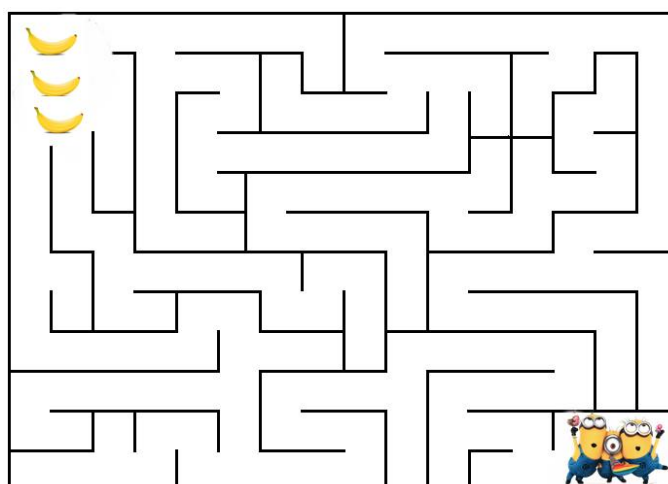
AUTOR: Professor Cleyton Caetano de Souza

Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia da Paraíba

1 - Você gosta de sair pra se divertir? Geralmente todos nós gostamos de frequentar um barzinho, uma boate ou uma festa bacana. A noite, os jovens costumam se arrumar antes de sair, esse processo geralmente passa por várias etapas. Descreva, em detalhes, o algoritmo que **você** usa para se arrumar antes de ir para uma festa.



2 - Os labirintos são um quebra-cabeça bastante velho. Alguns datam da Grécia antiga, como o famoso labirinto de Creta. Abaixo, está um exemplo desses jogos. Descreva o algoritmo que levará os minions até as bananas.



3 - Você sabe dirigir? Quando estamos aprendendo a dirigir, tentamos decorar alguns procedimentos bem simples. Por exemplo, para fazer o carro se mover, (1) pisamos na embreagem, (2) tiramos ele de marcha, (3) colocamos a chave na ignição, (4) damos partida, (5) pisamos na embreagem, (6) colocamos a primeira marcha, (7) soltamos levemente a embreagem. Isso é um algoritmo. No caso, um algoritmo para fazer o carro se mover. Uma das maiores dificuldades da maioria dos iniciantes é fazer a “temida” baliza. Descreva o algoritmo para realizar uma baliza.



CONFRARIA NOSSA SENHORA DA PIEDADE DA PARÓQUIA DE NOSSA SENHORA DA PIEDADE DE PARÁ DE MINAS

Reconhecida pelo Decreto 79.090 de 04/01/1977
Rua Ricardo Marinho, 110 - São Geraldo - Pará de Minas - MG
CNPJ: 20.923.264/0001-24 - CEP: 35660-398 - Fone: (37)3237-2000
Mantida: Faculdade de Pará de Minas



4 - O camponês deseja levar o lobo, a ovelha e a couve para o outro lado 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. Descreva o algoritmo que resolve o problema do camponês. [\[link para o jogo\]](#)

