Desafios - AnPax

**Campanha WinterWolf** >> Manipulação de **variáveis**

Fase 1 - Inteiros

**Condições: A > B**

**INT A = 0**

**INT B = 0**

**Condições: A < B**

**INT A = 5**

**INT B = 3**

**Condições: A == C**

**INT A = 5**

**INT B = 1**

**INT C = B + 1**

**Fase 2 - Reais**

**Condições: C == 15.5**

**FLOAT A = 0**

**FLOAT B = 10**

**FLOAT C = A + B**

**Condições: B == 2.5**

**FLOAT A = 1**

**FLOAT B = A + 0.5**

**Condições: C == 1.2**

**FLOAT A = 0**

**FLOAT B = 1 + A**

**Fase 3 - Caracteres**

**Condições: C == “BOOT”**

**CHAR A = “B”**

**CHAR B = “O”**

**CHAR C = A + B**

**Condições: B == “CUSTLER”**

**CHAR A = “CUSTLER”**

**CHAR B = “TEST”**

**Condições: A == “NAME”**

**CHAR A = “”**

**CHAR B = “LISTEN”**

**Fase 4 - Lógico**

**Condições: RESPOSTA == true**

**INT A = 5**

**INT B = 10**

**BOOL RESPOSTA = A > B**

**Condições: RESPOSTA == false**

**INT A = 10**

**INT B = 15**

**INT C = A + B**

**BOOL RESPOSTA = A > C**

**Condições: RESPOSTA == true**

**INT A = 0**

**INT B = 15**

**INT C = 20**

**BOOL RESPOSTA = C == A + B**

**Campanha SaviourDuck** >> Estruturas de **decisão**

Fase 1 - Estrutura simples

**Condições: C = 10**

**INT A = 0**

**INT B = 0**

**IF (A > B){**

**C = 10**

**}**

**Condições: C = 20**

**INT A = 5**

**INT B = 3**

**IF(A < B){**

**C = A**

**}**

**IF (A == B){**

**C = 20**

**}**

**Condições: A == C**

**INT A = 5**

**INT B = 1**

**IF(A > B){**

**}**

**Fase 2 - Estrutura composta**

**Condições: C == 15.5**

**FLOAT A = 0**

**FLOAT B = 10**

**IF(A == B){**

**C = 10**

**} ELSE {  
 C = 15.5  
}**

**Condições: B == 2.5**

**FLOAT A = 1**

**FLOAT B = A + 0.5**

**IF (A < B){**

**C = 20**

**} ELSE {  
 C = B + 1**

**}**

**Condições: C == 1.2**

**FLOAT A = 0**

**FLOAT B = 1 + A**

**IF(A == 1){**

**B = 1.2**

**} ELSE {**

**B = 10**

**}**

**Fase 3 - Estruturas encadeadas**

**Condições: C == “BOOT”**

**CHAR A = “B”**

**CHAR B = “O”**

**CHAR C = A + B**

**IF(A == “B”){**

**IF(B == “C”){**

**C = “BOOT”**

**}**

**}**

**Condições: B == “CUSTLER”**

**CHAR A = “CUSTLER”**

**CHAR B = “TEST”**

**IF(B == “TEST”){**

**A = “TEST”**

**} ELSE {**

**IF(B <> “SAGE”){**

**B = “CUSTLER”**

**}**

**}**

**Condições: A == “NAME”**

**CHAR A = “”**

**CHAR B = “LISTEN”**

**IF(A == “”){**

**IF(B == “”){**

**IF(A == B){**

**A = “NAME”**

**}**

**}**

**}**

**Fase 4 - Portas lógicas**

**Condições: RESPOSTA == true**

**INT A = 5**

**INT B = 10**

**BOOL RESPOSTA = false**

**IF(A > B){**

**RESPOSTA == true**

**}**

**Condições: RESPOSTA == false**

**INT A = 10**

**INT B = 15**

**INT C = A + B**

**BOOL RESPOSTA = A > C**

**IF(A == B){**

**RESPOSTA == true**

**}**

**Condições: RESPOSTA == true**

**INT A = 0**

**INT B = 15**

**INT C = 20**

**BOOL RESPOSTA = C > (A + B)**

**IF(RESPOSTA == false){**

**RESPOSTA = true**

**}**

**Campanha AppleSnake** >> Estruturas de **repetição**