# Iniciais de Diagrama de Atividade

­­­

1. Crie um diagrama de atividade que represente o seguinte programa:

**a)** O usuário informa 2 notas

**b)** O programa calcula a média entre elas

**c)** O programa exibe a média

**Resolução:**https://drive.google.com/file/d/1qg\_7hBs\_y4V-q610kTJauRi88ZWEKkuo/view?usp=sharing

1. Crie um diagrama de atividade que represente o seguinte programa:

**a)** O usuário informa a frente e a lateral de um terreno retangular

**b)** O programa calcula a área do terreno

**c)** O programa exibe a área

1. Crie um diagrama de atividade que represente o seguinte programa:

**a)** O usuário informa 2 notas

**b)** O programa calcula a média entre elas, sendo que a primeira nota tem peso 4 e a segunda tem peso 6.

**c)** O programa exibe a média

1. Crie um diagrama de atividade que represente o seguinte programa:

**a)** O usuário informa 2 notas

**b)** O programa calcula a média entre elas

**c)** O programa exibe a "#partiuestágio" caso a média seja maior ou igual a 6 e "#partiutentardenovo" em caso contrário

**Resolução:**https://drive.google.com/file/d/1qg\_7hBs\_y4V-q610kTJauRi88ZWEKkuo/view?usp=sharing

1. Crie um diagrama de atividade que represente o seguinte programa:

**a)** O usuário informa a frente e a lateral de um terreno retangular

**b)** O programa calcula a área do terreno

**c)** O programa exibe “#terrenopequeno” se a área for menor que 100, exibe “#terrenomedio” se a área estiver entre 100 e 250 ou exibe “#terrenogrande” caso a área for maior que 250

1. Crie um diagrama de atividade que represente o seguinte programa:

a) O usuário informa quantas horas por noite dorme

b) Caso ele durma de 0 a 4, exiba "#zumbi"

c) Caso ele durma mais de 4 até menos de 7, exiba "Pouca concentração"

d) Caso ele durma de 7 a 9, exiba "Boa concentração"

e) Caso ele durma mais de 9, exiba "Olha a preguiça!"

**Resolução:**https://drive.google.com/file/d/1qg\_7hBs\_y4V-q610kTJauRi88ZWEKkuo/view?usp=sharing

1. Crie um diagrama de atividade que represente o seguinte programa:

**a)** O usuário informa o salário de estagiário e o valor da faculdade.

**b)** O programa calcula a média diária salário líquido (salário – faculdade). Considerar 30 dias

**c)** Caso a média seja menor que 15, exibir “#controletotal”

**d)** Caso a média esteja entre 15 e 20, exibir “#ragazzonosabado”

**e)** Caso a média seja maior que 20 e menor 25, exibir “#cinemanamorada”

**f)** Caso a média é de 25 a 30, exibir “#novogame”

g) Caso a média seja maior que 30, exibir “#tobonito”

1. Crie um diagrama de atividade que represente o seguinte programa:

**a)** O usuário informa seu sexo e sua idade

**b)** Caso seja homem e menor de 18 anos, exiba "Você é homem e menino"

**c)** Caso seja homem e idade a partir de 18 anos, exiba "Você é homem maior de idade"

**d)** Caso seja mulher e menor de 18 anos, exiba "Você é mulher e menina"

**e)** Caso seja mulher e idade a partir de 18 anos, exiba "Você é mulher maior de idade"

**Resolução:**https://drive.google.com/file/d/1qg\_7hBs\_y4V-q610kTJauRi88ZWEKkuo/view?usp=sharing

1. Crie um diagrama de atividade que represente o seguinte programa:

**a)** O usuário informa o sexo e se é torcedor do Palmeiras

**b)** Caso seja Homem e Torcedor do Palmeiras, exiba “Você é homem e seu time NÃO tem mundial”

**c)** Caso seja Homem e não é Torcedor do Palmeiras, exiba “Você é homem e seu time pode ser que tenha mundial”

**d)** Caso seja Mulher e Torcedora do Palmeiras, exiba “Você é mulher e seu time NÃO tem mundial”

**c)** Caso seja Mulher e não é Torcedora do Palmeiras, exiba “Você é mulher e seu time pode ser que tenha mundial”

1. Crie um diagrama de atividade que represente o seguinte programa:

**a)** Leia o estado brasileiro onde o usuário nasceu. Só aceite estados válidos, insistindo novamente até que seja informado um estado brasileiro

**b)** Leia a quantidade de filhos que o usuário tem, porém, ela não fique entre 0 e 15, insista novamente até que fique.

**c)** Caso a quantidade de filhos for 3, exiba "#nãotemtv #nãoteminternet".

**d)** Caso a quantidade de filhos for 2, exiba "#nãotemtv".

**e)** Caso não tenha filhos, exiba "#tv #internet #videogame"

**f)** Caso a quantidade de filhos for a maior que 3, exiba "#cresceiemultiplicaivos"

**Resolução:**https://drive.google.com/file/d/1qg\_7hBs\_y4V-q610kTJauRi88ZWEKkuo/view?usp=sharing

1. Crie um diagrama de atividade que represente o seguinte programa:

**a)** Na franquia de desenhos animados "Dragon Ball" existe uma raça chamada Namekusei. Eles regeneram uma parte do corpo caso retirada a força. Porém, sempre que fazem isso perdem 10% de sua força vital (seu "ki"). Quando seu ki está em 5% ou menos, não podem mais renegerar e morrem.

**b)** No diagrama de atividades o Namekusei começa recebendo um golpe.

**c)** Verifique se o golpe retirou uma parte de seu corpo. Se sim, verifique se ainda pode regenerar. Se não, recebe outro golpe e começa tudo novamente.

**b)** Se ainda pode regenerar, regenera e perde ki. Se não pode, morre. Se não morreu, simplesmente recebe outro golpe e começa tudo novamente.

# HTML

## HTML - Input

1. Crie um programa o qual:

**a)**Tenha o campo "Cidade Natal"  
**b)** Tenha o campo "Ano de nascimento"  
**c)** Tenha o botão "Cadastrar"  
**d)**Ao clicar no botão, deve aparecer 1 (um) alert com a frase  
**Você nasceu na cidade de X em Y**  
Onde X é o valor do campo em **a)** e Y é o valor do campo em **b)**

1. Crie uma página que solicite ao usuário que digite seu peso e altura.

Deve haver um botão com o texto "Fale comigo".

Ao clicar no botão, deve aparecer uma frase como esta numa caixinha de alerta:

"Você pesa X e tem Y de altura"

Onde X e Y são os valores que o usuário digitou, claro

1. Crie uma página que solicite ao usuário que digite o nome do time que torce e quantos mundiais de clube ele.

Deve haver um botão com o texto "Amo meu time".

Ao clicar no botão, deve aparecer uma frase como esta numa caixinha de alerta:

"O time X tem Y mundiais da FIFA"

Onde X e Y são os valores que o usuário digitou, claro

1. Crie um programa no qual:

**a)** o usuário informe sua nota na escola

**b)** deve haver num botão "opinião da avó"

**c)** deve haver num botão "opinião da mãe"

**d)** ao clicar num botão "opinião da avó", abaixo dos botões, exibir "Muito bem, que neto inteligente, porque tirou X".

**e)** ao clicar num botão "opinião da mãe", abaixo dos botões, exibir "Não fez mais que tua obrigação com essa nota X".

Onde X é a nota que ele digitou.

1. Crie um programa o qual:

**a)** Tenha os botões "Pare", "Pense" e "Siga".

**b)** Ao clicar no 1º, aparece para o usuário a frase "Pare e aguarde!". Ao clicar no 2º botão, a frase que deve aperecer é: "Pense se pode seguir ou se deve parar!". Ao clicar no 3º botão, a frase que deve aperecer é: "Pode seguir adiante :)".

1. Crie uma página que solicite ao usuário que digite o nome da rua/avenida/vila e o número da casa onde mora.

Deve haver um botão com o texto "Onde eu moro".

Ao clicar no botão, deve aparecer uma frase como esta:

"Seu logradouro é X"

Onde X é o valor que o usuário digitou no primeiro campo

Na sequência da mensagem acima deve aparecer outra assim:

"O número do seu logradouro é Y"

Onde Y é o valor que o usuário digitou no segundo campo