

Total da compra com centavos

Curso

Troco 2: Desafios com decimais na computação

Questão 1

Na programação, existem vários tipos de variáveis. Cada tipo define quais valores podem ser armazenados nessas variáveis. Qual das alternativas abaixo é o tipo de variável que armazena números não inteiros?

- ☐ a) quebrado
- ☐ b) decimal
- ☐ c) com vírgula
- ☐ d) inteiro

Questão 2

Durante o jogo, observamos que, para serem exibidos valores que terminam em 0 ou 5, devemos multiplicar a variável por um número. Nosso objetivo é que uma variável *total da compra*, cujo valor é um número aleatório compreendido entre 1 e 19, forneça outro número que tenha seus decimais 0 ou 5. Ordene os blocos que representam corretamente essa operação.

Utilize 3 blocos.

numero aleatorio

entre 1 e 5

entre 10 e 50

entre 1 e 19

*5

*10

*1

Escreva a sequência correta na linha a seguir:

Questão 3

A variável *total da compra* armazena os valores inteiros ou decimais aleatoriamente. Eles são gerados pelo operador número aleatório. Porém, além dos valores, a variável armazena outra informação. Ordene os blocos que representam corretamente a linha de código que armazena, além de valores, outro caractere especial à variável.

Utilize 3 blocos.

mude total da compra para

numero aleatorio

com *

com /

com ;

junte total da compra

com .

Escreva a sequência correto na linha a seguir: