

Algoritmos e Lógica de Programação

Prof. Me. Leonardo Raiz

Seção teste de mesa, no qual o propósito é preencher o comportamento das variáveis da tela do computador.

<p>$i := 1$</p> <p>REPITA</p> <p> ESCREVA(i)</p> <p> $i := i + 1$</p> <p>ATE $i > 10$</p> <div><div></div><div></div><div></div></div> <p>i</p> <div></div> <p>TELA</p>	<p>$X := 0$</p> <p>REPITA</p> <p> $X := X + 1$</p> <p> ESCREVA(X)</p> <p> SE (X = 10) ENTAO</p> <p> INTERROMPA</p> <p> FIMSE</p> <p>ATE FALSO</p> <div><div></div><div></div><div></div></div> <p>i X</p> <div></div> <p>TELA</p>	<p>$X := 0$</p> <p>REPITA</p> <p> $X := X + 1$</p> <p> ESCREVA(X)</p> <p> SE (X = 10) ENTAO</p> <p> INTERROMPA</p> <p> FIMSE</p> <p>FIMREPITA</p> <div><div></div><div></div><div></div></div> <p>i X</p> <div></div> <p>TELA</p>
---	---	---