## 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.

		X := 4
PARA i DE 1 ATE 10 FACA  ESCREVA(i)  FIMPARA	PARA i DE 10 ATE 1 PASSO -1 FACA  ESCREVA(i)  FIMPARA	Y = X + 2 PARA i DE 1 ATE X - 1 FACA  ESCREVA(X, "", Y) Y := Y + i FIMPARA
i		i X Y
TELA	TELA	TELA
X := 0 Y := 0 PARA i DE 1 ATE 4 FACA Y := i - 1 X := i * 10 ESCREVA(i) FIMPARA	Y := 10  PARA i DE 1 ATE 3 FACA  ESCREVA(i)  Y := Y + i  ESCREVA(Y)  FIMPARA	X := 4 Y := 0 PARA i DE 0 ATE X - 1 FACA ESCREVA(i) ESCREVA(X) Y := Y + 10 FIMPARA
i X Y	i X Y	i X Y
		<b></b>