**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.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| PARA i DE 1 ATE 10 FACA    ESCREVA(i)    FIMPARA  TELA  i | PARA i DE 10 ATE 1 PASSO -1 FACA    ESCREVA(i)    FIMPARA  TELA  i | X := 4  Y = X + 2  PARA i DE 1 ATE X - 1 FACA    ESCREVA(X, “ ”, Y)  Y := Y + i  FIMPARA  Y  X  TELA  i |
| X := 0  Y := 0  PARA i DE 1 ATE 4 FACA  Y := i – 1  X := i \* 10  ESCREVA(i)  FIMPARA  Y  X  TELA  i | Y := 10  PARA i DE 1 ATE 3 FACA  ESCREVA(i)  Y := Y + i  ESCREVA(Y)  FIMPARA  Y  X  TELA  i | X := 4  Y := 0  PARA i DE 0 ATE X - 1 FACA  ESCREVA(i)  ESCREVA(X)  Y := Y + 10  FIMPARA  Y  X  TELA  i |