**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 := 5  Y := 0  ENQUANTO (X > 2) FACA  ESCREVA(X)  Y := Y + X  X := X – 1  FIMENQUANTO  TELA  Y  X | X := 2  Y := 0  ENQUANTO (X < 60) FACA  ESCREVA(X)  X := X \* 2  Y := X  X := Y + 10  FIMENQUANTO  TELA  X  Y | X := 100  Y := 100  ENQUANTO (X <> Y) FACA  ESCREVA(“olha”)  X := RaizQ(Y)  FIMENQUANTO  TELA  Y  X |
| X := 0  ENQUANTO (X < 2) FACA  Y := X \* 3  ESCREVA(Y)  X := X + 1  FIMENQUANTO  TELA  Y  X | X := 2  Y := 10  ENQUANTO (X < Y) FACA  ESCREVA(X, “ - ”, Y)  X := X \* 2  Y := Y + 1  FIMENQUANTO  TELA  Y  X | X := 4  Y := 0  I := 0  ENQUANTO (I < X) FACA  I := I + 1  Y := Y + I  ESCREVA(I)  ESCREVA(y)  FIMENQUANTO  TELA  I  Y  X |