**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.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| i := 1  REPITA    ESCREVA(i)  i := i + 1  ATE i > 10  TELA  i | X := 0  REPITA  X := X + 1  ESCREVA(X)  SE (X = 10) ENTAO  INTERROMPA  TELA  i  FIMSE  ATE FALSO  X | X := 0  REPITA  X := X + 1  ESCREVA(X)  SE (X = 10) ENTAO  INTERROMPA  X  TELA  i  FIMSE  FIMREPITA |