

1. Indique os **problemas** que as soluções (que se seguem) pretendem resolver
2. **Complete** as tabelas, **detetando e corrigindo** possíveis erros/imprecisões das soluções
3. **Teste** as soluções usando o **PortugalViana** como vem indicado no ficheiro “Material” (disponível em *Blackboard* > *Content*)
4. **Codifique e teste** as soluções em linguagem C (ANSI)

Solução 24.0	
<b>inicio</b> <b>inteiro</b> números[...] <b>real</b> i  //Insere dados no vetor (ou <i>array</i> unidimensional) <b>para</b> i <b>de</b> 0 <b>até</b> 5 <b>passo</b> 1 números[i] <- <b>arred</b> ( <b>aleatorio</b> ()) * 100) i <- i + 1 <b>fimEnquanto</b>  //Percorre e publica o conteúdo do vetor (ou ...) i <- 0 <b>enquanto</b> i < 6 <b>faz</b> <b>escrever</b> "O ", i + ..., "º número aleatório gerado é ", números..., "\n" ... <b>proximo</b> <b>fim</b>	... variáveis
	... (ou introdução de dados) e inicialização de ...
	... (apresentação de resultados)
Solução 25.0	
<b>inicio</b> <b>real</b> salários[12], ... <b>inteiro</b> i <- ...  //Insere dados (válidos) no ... (ou <i>array</i> unidimensional)  total <- 0                               //Será necessária esta instrução? Porquê?  <b>enquanto</b> i >= 12 <b>faz</b> <b>repete</b> <b>ler</b> salários[i] <b>até</b> salários[i] > 0 i <- i + ... <b>fimEnquanto</b>  //... e apresenta o conteúdo do vetor <b>para</b> i <b>de</b> 0 <b>até</b> 11 <b>passo</b> 1 <b>escrever</b> "O salário do ", i + ..., "º mês foi de ", salários..., " €\n" total <- ... + salários... <b>proximo</b>  <b>escrever</b> "O total anual recebido foi de ", total, " €" <b>fim</b>	... variáveis
	Introdução de ... controlada pelo ... (ou <i>Input</i> )
	... e <i>Output</i> (apresentação de ...)

Solução 26.0	
<b>início</b> <b>real</b> soma , media , ... ... valores[10] , ...  //Insera dados no vetor (ou <i>array</i> unidimensional) i <- 1 <b>repete</b> <b>ler</b> valores[i] soma <- ... ... <b>até</b> i = 10  media <- soma / i  //Percorre o vetor à procura de valores ... <b>para</b> i ... <b>se</b> valores[i] > media <b>então</b> numerador <- numerador + 1 <b>senão</b> <b>fimse</b> <b>próximo</b>  percentagem <- numerador / i <b>escrever</b> "A percentagem de valores superiores à média é " , percentagem * 100 , "%" <b>fim</b>	... variáveis
	<i>Input</i> (ou introdução de ...), inicialização de variáveis e <u>cálculos</u>
	Cálculos e <i>Output</i> (apresentação de ...)
Solução 27.0	
<b>Início</b> ... valores[5] , maximo , ...  //Insera dados no vetor (ou <i>array</i> ) i <- 0                               //Será necessária esta instrução? Porquê? <b>repete</b> <b>ler</b> valores[i] ... <- ... + 1 <b>até</b> i = ...  //Percorre o vetor (ou <i>array</i> ) à procura de ... maximo <- ... <b>para</b> i <b>de</b> 1 ... <b>se</b> valores[i] > maximo <b>então</b> ... <- valores[i] <b>senão</b> <b>fimse</b> <b>proximo</b>  <b>escrever</b> "O maior dos valores inseridos no vetor é " , maximo <b>fim</b>	Declaração de ...
	<i>Input</i> (ou introdução de ...) e inicialização de variáveis
	Cálculos e <i>Output</i> (apresentação de ...)

Solução 28.0	
<pre> <b>inicio</b>   <b>inteiro</b> numeros[...], ...   <b>real</b> i, ...   ...  //Inserir valores todos diferentes no vetor (ou array) <b>para</b> i <b>de</b> 0 <b>ate</b> 5 <b>passo</b> 1   valor &lt;- arred(aleatorio() * 100)   encontrado &lt;- verdadeiro  //Procurar um valor que possa existir ... utilizando o método 'Procura Linear'. <b>enquanto</b> i &gt; 0 <b>E</b> encontrado = verdadeiro <b>faz</b>   a &lt;- 0   <b>enquanto</b> numeros[a] /= valor <b>E</b> a &lt; i <b>faz</b>     ...   <b>fimEnquanto</b>   <b>se</b> numeros[a] /= valor <b>entao</b>     ...   <b>senao</b>     valor &lt;- arred(aleatorio() * 100)   <b>fimse</b> <b>fimEnquanto</b>   numeros[i] &lt;- valor <b>próximo</b>  //Percorrer e ... o conteúdo vetor (ou array) <b>para</b> i <b>de</b> 0 <b>ate</b> 5 <b>passo</b> 1   <b>escrever</b> "O ", ... + 1, "º número aleatório gerado e guardado no vetor foi o " , numeros[i], "\n" <b>proximo</b> <b>fim</b> </pre>	Declaração de ...
	<p>... (ou introdução de dados) e inicialização de variáveis</p> <p><b>Nota:</b> para outras versões desta solução pesquisar a Internet utilizando a expressão: "<u>algoritmos ou funções de Procura Linear</u>"</p>
	... (apresentação de resultados)

Solução 29.0	
<b>inicio</b> <b>inteiro</b> numeros[...], ... <b>inteiro</b> i, min, ... ...  //Utilize, nesta solução, o vetor da <b>Solução 28.0</b> já preenchido.  //... o conteúdo do vetor por ... <b>para</b> i <b>de</b> 0 <b>ate</b> MAX - 2 <b>passo</b> 1 min <- i <b>para</b> j <b>de</b> i + 1 <b>ate</b> MAX - 1 <b>passo</b> 1 <b>se</b> numeros[j] < numeros[min] <b>entao</b> min <- j <b>fimse</b> <b>proximo</b> <b>se</b> min > i <b>entao</b> aux <- numeros[i] numeros[i] <- numeros[min] numeros[min] <- aux <b>fimse</b> <b>proximo</b>  //Percorre e apresentar o conteúdo do vetor <b>para</b> i <b>de</b> 0 <b>ate</b> 5 <b>passo</b> 1 <b>escrever</b> "O ", i + 1, "% número guardado no vetor é o ", numeros[i], "\n" <b>proximo</b> <b>fim</b>	... variáveis
	<i>Input</i> (ou introdução de ...) e inicialização de ...  <b>Nota:</b> para outras versões desta solução pesquisar a Internet utilizando a expressão: “ <u>algoritmos ou</u> <u>funções de ...</u> ”
	... (apresentação de resultados)