

NOME: Lilian Carolina de Assunção

Lógica de programação

- 1) Fazer um Pseudocódigo para trocar o pneu de um carro ou fazer um bolo de chocolate ou acordar de manhã até a saída da sua casa.

Escolha apenas uma ideia.

Mínimo 10 linhas

Bolo de Chocolate

Ingredientes massa:

- Massa pronta de chocolate.
- 03 ovos.
- 02 colheres de manteiga.
- 250 ml de leite.

Ingredientes cobertura:

- 01 Lata de leite condensado.
- 01 colher de manteiga.
- 03 colheres de chocolate em pó ou achocolatado.
- 02 colheres de leite (se preferir)

Modo de preparo:

- Pré-aqueça o forno em 180°C pelo menos por 10 minutos.
- Misture os ingredientes da massa em uma batedeira de acordo com o tempo recomendado na embalagem da massa pronta.
- Em uma forma untada com farinha e manteiga, adicione o resultado da mistura da massa.
- Leve ao forno os ingredientes para que o mesmo asse, seguindo as orientações de tempo na embalagem da massa.

Modo de preparo cobertura:

- Misture em uma panela todos os ingredientes, exceto o leite.
- Leve ao fogão e cozinhe em fogo baixo.
- Verifique se a espessura da cobertura está da forma desejada, caso queira uma cobertura mais líquida, acrescente as colheres de leite.
- Após a cobertura e o bolo esfriar, fure o bolo com um garfo e derrame a cobertura. Sirva como preferir!

- 2) O que significa CONCATENAR?
- a) Trata-se de um conjunto de caracteres
 - b) Configurar o tipo de uma variável
 - c) Dividir duas variáveis
 - d) Unir dados de modo lógico ou manter ligação ou conexão entre eles
- 3) Onde as variáveis ficam armazenadas?
- a) No programa/software
 - b) Na memória RAM do computador
 - c) No banco de dados
 - d) No banco de dados, no programa e na memória RAM
- 4) Marque a opção que melhor define o conceito de Lógica na área de tecnologia
- a) Organização e planejamento das instruções, em um algoritmo, a fim de viabilizar a implantação de um programa de software.
 - b) O encadeamento coerente de alguma coisa que obedece a certas convenções e regras.
 - c) Significa encadear uma série de instruções para que se possa chegar a solução de um problema
 - d) Maneira rigorosa de raciocinar.
- 5) Fazer um programa para ler as medidas da largura e comprimento de um terreno retangular com uma casa decimal, bem como o valor do metro quadrado do terreno com duas casas decimais.
- Em seguida, o programa deve mostrar o valor da área do terreno, bem como o valor do preço do terreno, ambos com duas casas decimais, conforme exemplo.
- Exemplo:
- Digite a largura do terreno: 10.0
- Digite o comprimento do terreno: 30.0
- Digite o valor do metro quadrado: 200.00
- Área do terreno = 300.00
- Preço do terreno = 60000.00
- i) Declare as variáveis
 - ii) Monte a lógica
 - a. Receber os dados do usuário
 - b. Fazer o cálculo
 - iii) Exibir o resultado

Obs: Os dados em vermelho, são os dados que o usuário vai digitar.

- 6) Fazer um programa para ler uma duração de tempo em segundos, daí imprimir na tela esta duração no formato horas:minutos:segundos conforme exemplo:

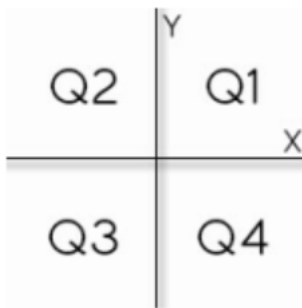
Exemplo de resultado esperado.

Digite a duração em segundos: 140811

39:6:51

Obs: Os dados em vermelho, são os dados que o usuário vai digitar.

- 7) Leia os valores das coordenadas X e Y de um ponto no plano cartesiano. A seguir, determine qual o quadrante ao qual pertence o ponto (Q1, Q2, Q3 ou Q4). Se o ponto estiver na origem, escreva a mensagem "ORIGEM". Se o ponto estiver sobre um dos eixos, escreva "Eixo X" ou "Eixo Y", conforme for a situação.



Exemplo de resultados esperados:

Exemplo 1:

Valor de X: 4.5
Valor de Y: -2.2
Q4

Exemplo 2:

Valor de X: 3.1
Valor de Y: 2.0
Q1

Exemplo 3:

Valor de X: 0
Valor de Y: 0
Origem

Exemplo 4:

Valor de X: 3.8
Valor de Y: 0
Eixo X

- 8) Leia um valor inteiro X. Em seguida mostre os ímpares de 1 a X, um valor por linha, inclusive o X, se for o caso.

Exemplo:

Digite o valor de X: 8

1

3

5

7

Fim

- 9) Faça um programa que leia um número inteiro positivo N (máximo = 9) e depois N números inteiros e armazene-os em um vetor. Em seguida, mostrar na tela todos os números negativos lidos.

Exemplo:

Quantos números você vai digitar? 3

Digite um número: -1

Digite um número: 9

Digite um número: -51

Números Negativos:

-51

-1

Fim