
	<p style="text-align: center;">MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DO CARIRI – UFCA CAMPUS JUAZEIRO DO NORTE - CEARÁ CURSO DE MATEMÁTICA COMPUTACIONAL Disciplina: Introdução à Programação Professora: Luana Batista da Cruz</p>	
---	--	---

1º ATIVIDADE – Descrição narrativa

1. Caracterize com suas próprias palavras a descrição narrativa.
2. Elabore um algoritmo sob a forma de descrição narrativa que indique como fazer uma prova. Faça o algoritmo pensando que o aluno não deve deixar questões em branco, assim deve continuar fazendo a prova enquanto existir questão em branco e o tempo de prova não tiver acabado. Além disso, o aluno só deve resolver uma questão se souber resolvê-la, senão pula para a próxima.
3. Descreva com detalhes a sequência lógica para trocar um pneu de um carro.
4. Construa um algoritmo na forma de descrição narrativa para preparar um suco de goiaba.
5. Faça um algoritmo para sacar dinheiro num banco 24 horas. Pense nas diversas possibilidades que podem aparecer.
6. Descreva um algoritmo para levantar da cama para ir trabalhar/estudar.
7. Faça um algoritmo que descreva os passos para ir comprar frutas e carnes (ambos de sua preferência) em um supermercado. Ao chegar em casa, guarde os itens comprados.
8. Crie um algoritmo para exibir o dobro de um número qualquer.
9. Descreva os passos para ligar um televisor e escolher o episódio de sua série preferida.
10. Elabore um algoritmo na qual você irá descrever seu principal hobby (esportes, trabalhos voluntários, leitura, viagens, etc). Quais são os passos para realizar essa atividade? Descreva.