

1) Crie uma sequência lógica para tomar banho:

1. Pegar a toalha;
2. Entrar no banheiro;
3. Pendurar a toalha;
4. Tirar a roupa;
5. Abrir o box;
6. Entrar na área do chuveiro;
7. Fechar o box;
8. Ligar o chuveiro;
9. Se molhar;
10. Pegar shampoo;
11. Pegar condicionador;
12. Esfregar o cabelo com o shampoo;
13. Enxaguar o cabelo;
14. Passar condicionador nas pontas do cabelo;
15. Enxaguar o cabelo;
16. Pegar a bucha;
17. Pegar o sabonete;
18. Ensaboar o corpo;
19. Enxaguar o corpo;
20. Desligar o chuveiro;
21. Abrir o box;
22. Pegar a toalha;
23. Enxugar o corpo;
24. Vestir a roupa.

2) Faça um algoritmo para somar dois números e multiplicar o resultado pelo primeiro número:

1. Receba o primeiro número (Ex.: 4);
2. Receba o segundo número (Ex.: 6);
3. Some o primeiro número com o segundo número (Ex.: $4 + 6 = 10$);
4. Multiplique o resultado dessa soma pelo primeiro número (Ex.: 10×4);
5. Demonstrar resultado (Ex.: 40).

3) Descreva com detalhes a sequência lógica para trocar um pneu de um carro:

1. Abrir o porta-malas;
2. Pegar o estepe;
3. Pegar chaves para os parafusos;
4. Pegar o macaco mecânico;
5. Fechar o porta-malas;
6. Colocar o macaco mecânico embaixo do carro;
7. Levantar o carro com o macaco mecânico;
8. Usar chaves para afrouxar os parafusos do pneu;
9. Tirar os parafusos do pneu;
10. Trocar o pneu furado pelo estepe;
11. Colocar os parafusos no estepe;
12. Usar chaves para apertar os parafusos;
13. Abaixar o macaco mecânico;
14. Tirar o macaco mecânico debaixo do carro;
15. Abrir o porta-malas;
16. Guardar as chaves;
17. Guardar o macaco mecânico;
18. Guardar o pneu furado;
19. Fechar o porta-malas.

4) Faça um algoritmo para trocar uma lâmpada. Descreva com detalhes:

1. Pegar uma escada;
2. Posicionar a escada embaixo da lâmpada queimada;
3. Pegar lâmpada nova;
4. Subir na escada;
5. Desenroscar a lâmpada queimada;
6. Tirar a lâmpada queimada;
7. Enroscar a lâmpada nova;
8. Descer a escada;
9. Guardar a escada.

5) Identifique os dados de entrada, processamento e saída no algoritmo abaixo:

Entrada: “Receba código da peça” (Ex.: 001);

“Receba valor da peça” (Ex.: R\$ 2,00);

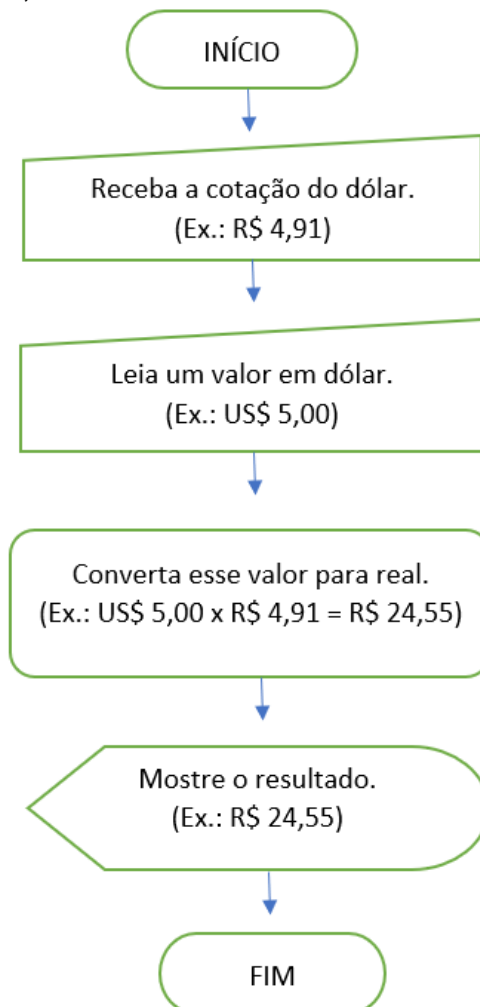
“Receba Quantidade de peças” (Ex.: 15).

Processamento: “Calcule o valor total da peça (Quantidade * Valor da peça)” (Ex.: $15 \times \text{R\$ } 2,00 = \text{R\$ } 30,00$).

Saída: “Mostre o código da peça e seu valor total” (Ex.: 001, R\$ 30,00)

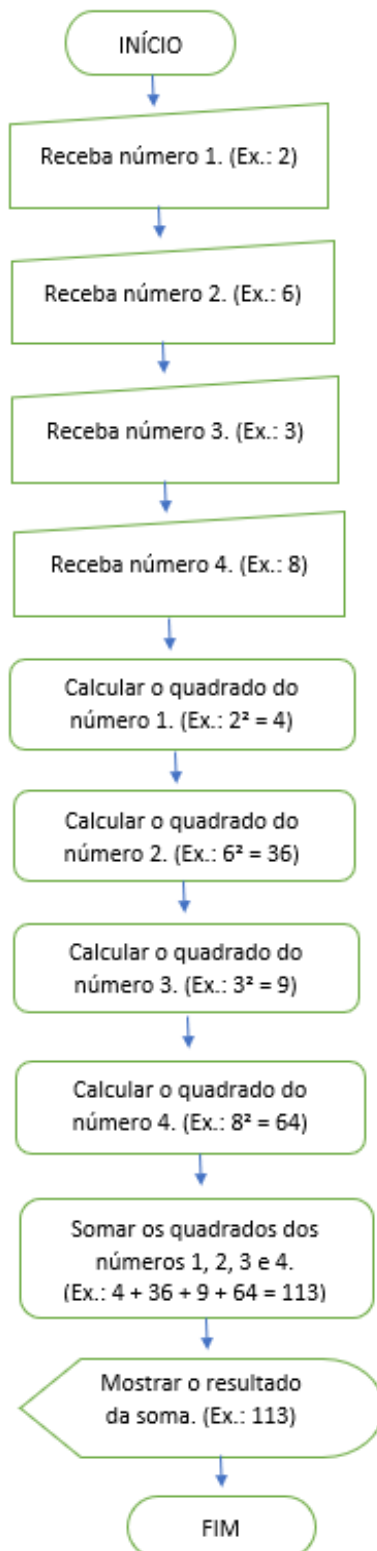
6) Construa um diagrama de blocos que:

- Leia a cotação do dólar;
- Leia um valor em dólares;
- Converta esse valor para Real;
- Mostre o resultado;



7) Desenvolva um diagrama que:

- Leia 4 (quatro) números;
- Calcule o quadrado para cada um;
- Somem todos os números;
- Mostre o resultado;



8) Construa um algoritmo para pagamento de comissão de vendedores de peças, levando-se em consideração que sua comissão será de 5% do total da venda e que você tem os seguintes dados:

- Identificação do vendedor;
- Código da peça;
- Preço unitário da peça;
- Quantidade vendida;

1. Adquirir a identificação do vendedor;
2. Adquirir o código da peça;
3. Adquirir o preço de cada peça;
4. Adquirir a quantidade de peças vendidas;
5. Calcular o valor total de venda (Quantidade de peças vendidas * Preço unitário da peça).
6. Calcular a comissão de vendedores (Valor total de venda * 5%)
7. Pagar a comissão aos vendedores.

9) Construa o diagrama de blocos do algoritmo desenvolvido no exercício anterior: (próxima página)

