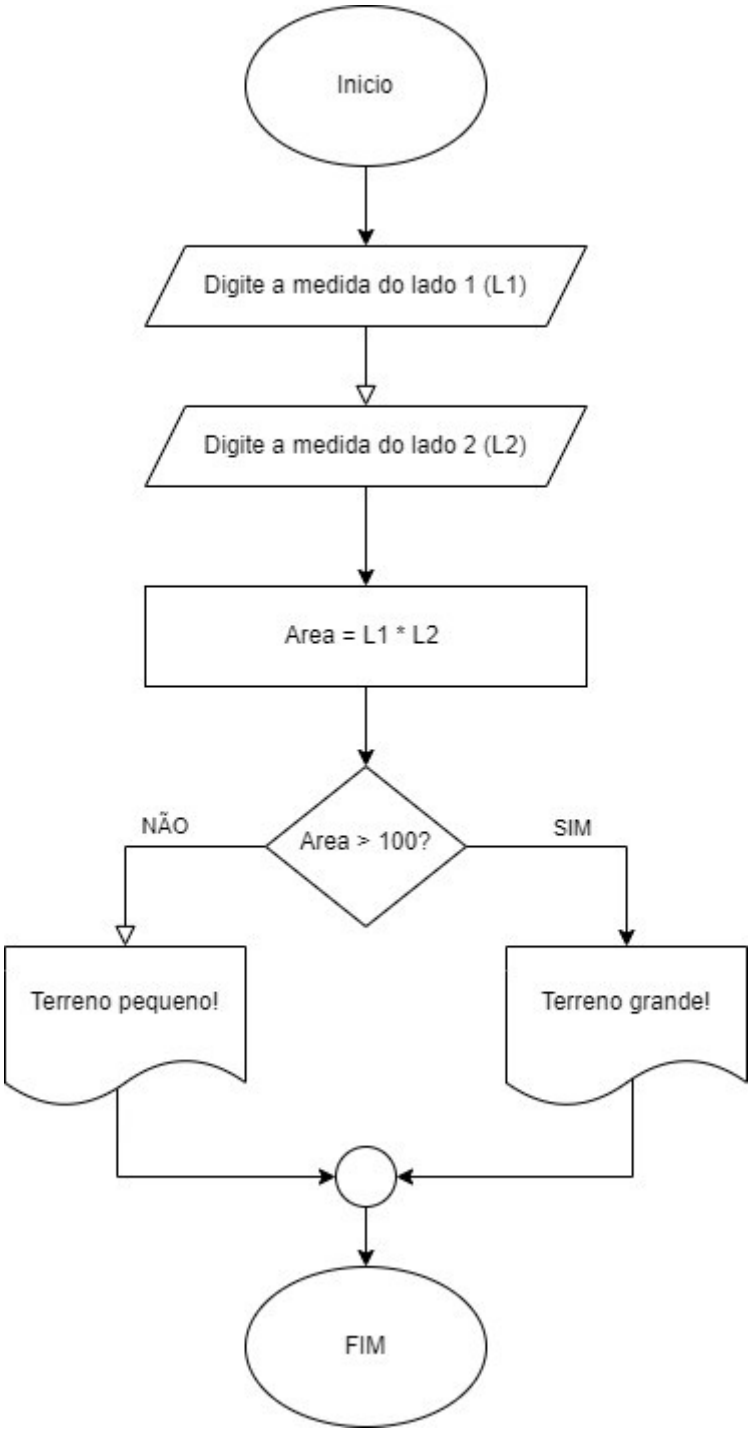
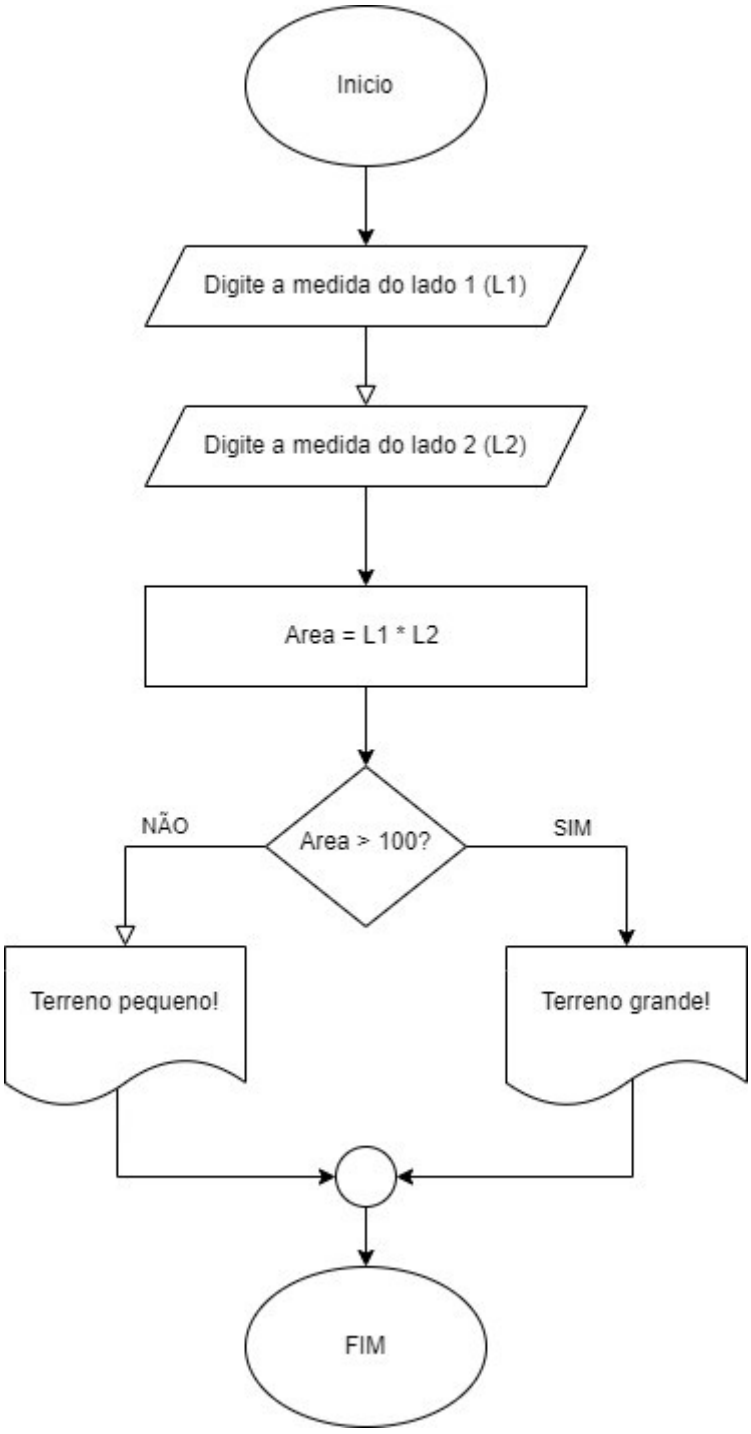
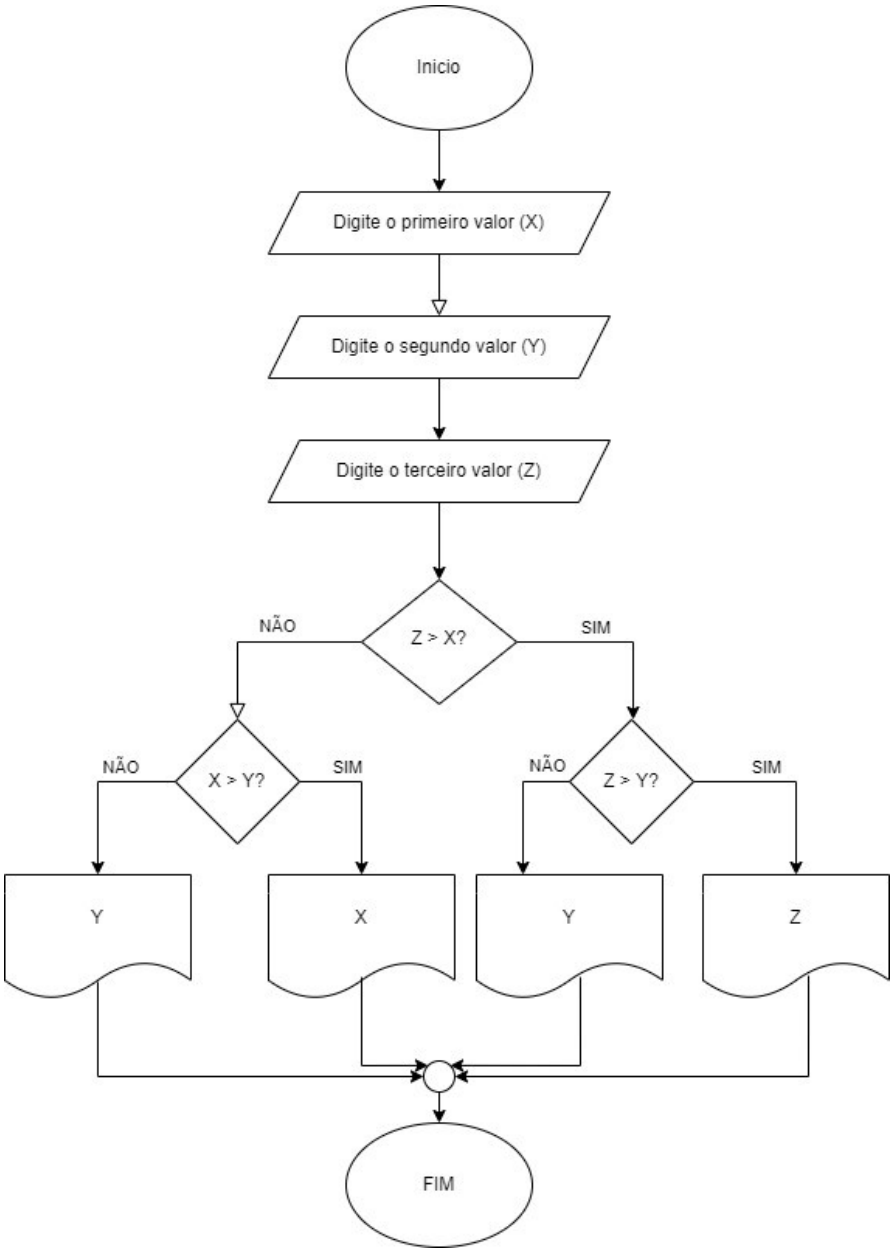
EX. 11


Inicio
Digite a medida do lado 1 (L1)
Digite a medida do lado 2 (L2)
Area = L1 * L2
Area > 100?
NÃO
SIM
Terreno pequeno!
Terreno grande!
FIM

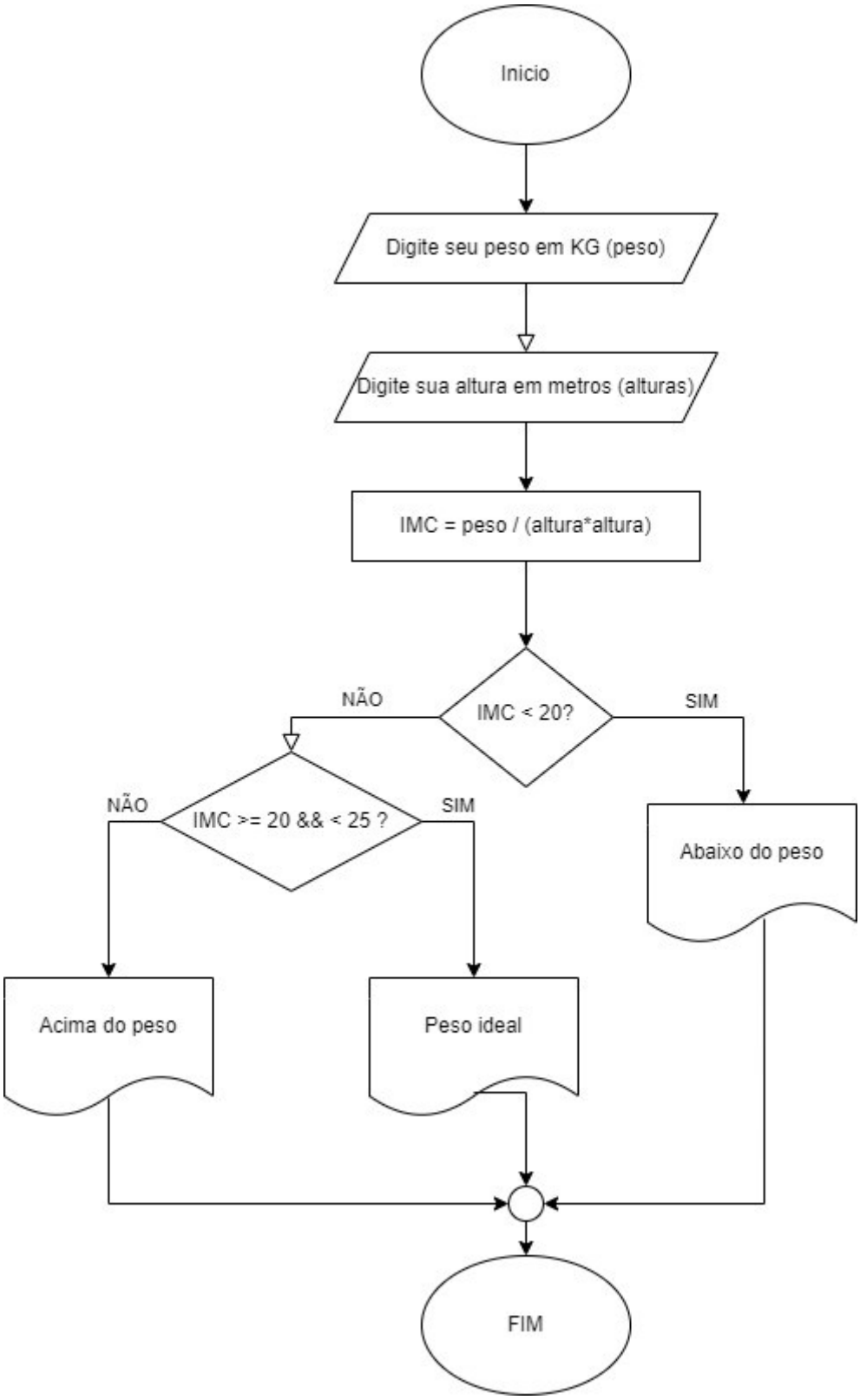
EX. 12


Inicio
Digite a medida do lado 1 (L1)
Digite a medida do lado 2 (L2)
Area = L1 * L2
Area > 100?
NÃO
SIM
Terreno pequeno!
Terreno grande!
FIM

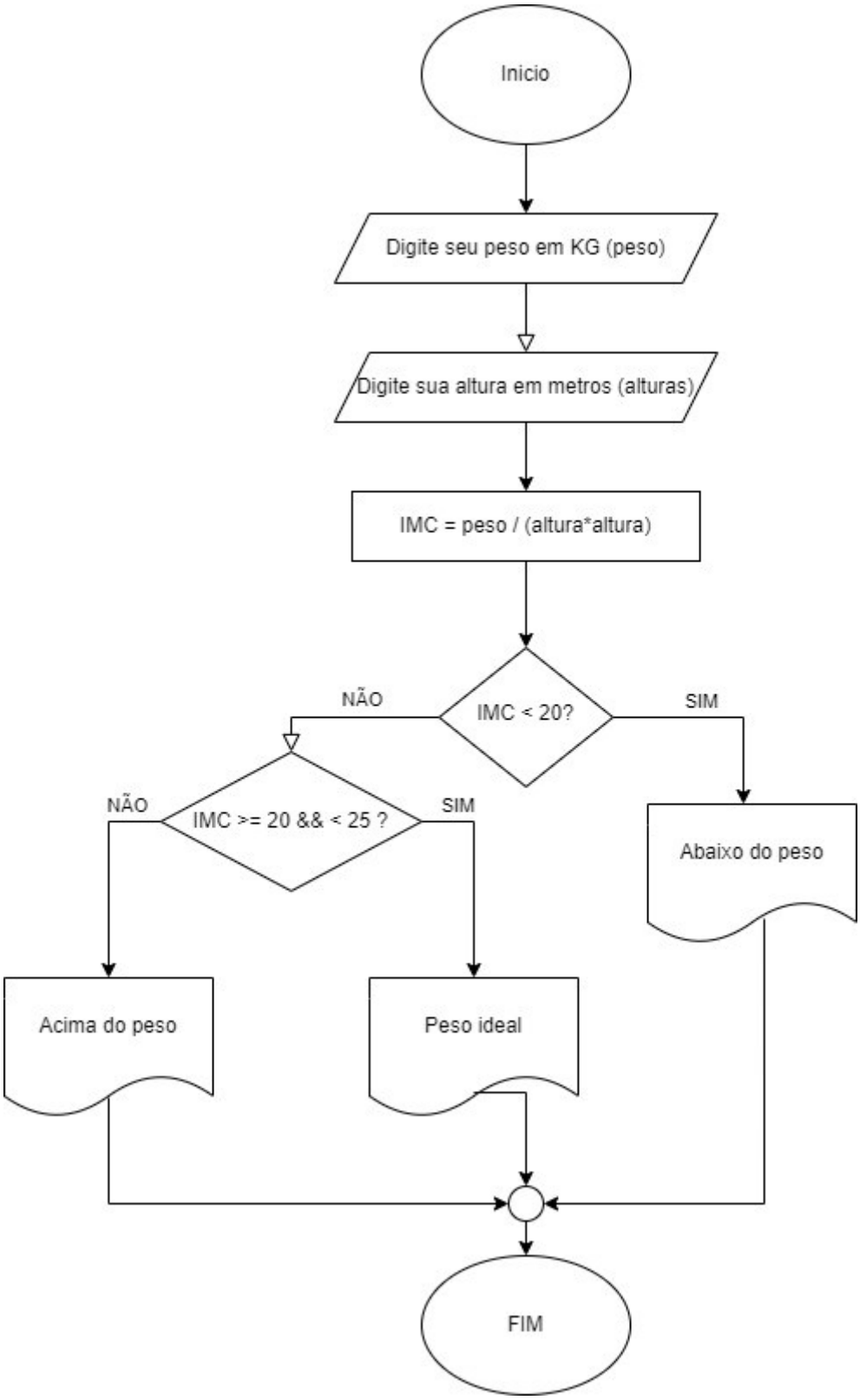
EX. 13


Inicio
Digite o primeiro valor (X)
Digite o segundo valor (Y)
Digite o terceiro valor (Z)
Z > X?
NÃO
SIM
X > Y?
NÃO
SIM
Z > Y?
NÃO
SIM
Y
X
Y
Z
FIM

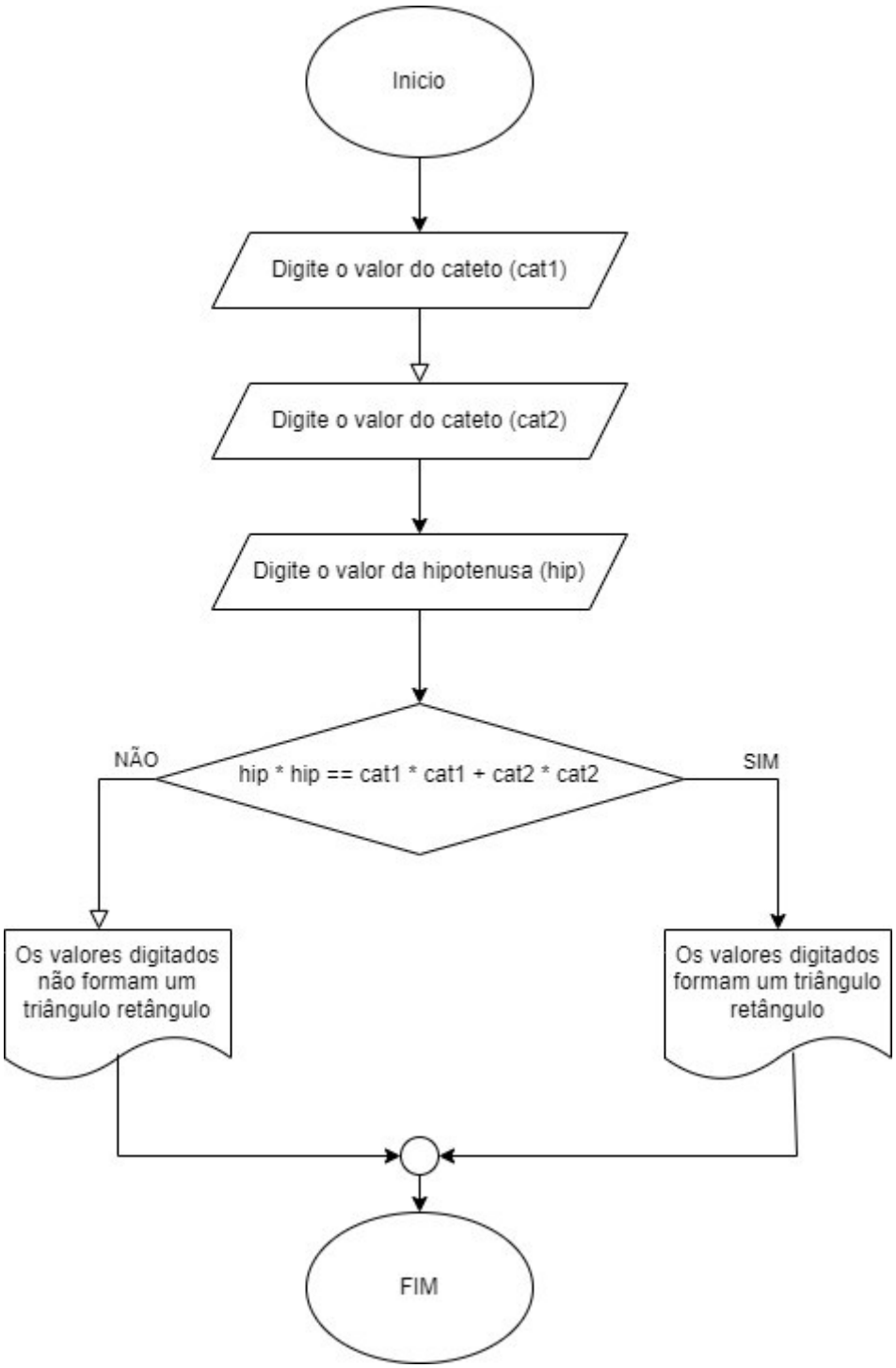
EX. 14


Inicio
Digite seu peso em KG (peso)
Digite sua altura em metros (alturas)
IMC = peso / (altura*altura)
IMC < 20?
NÃO
SIM
IMC >= 20 && < 25 ?
NÃO
SIM
Abaixo do peso
Acima do peso
Peso ideal
FIM

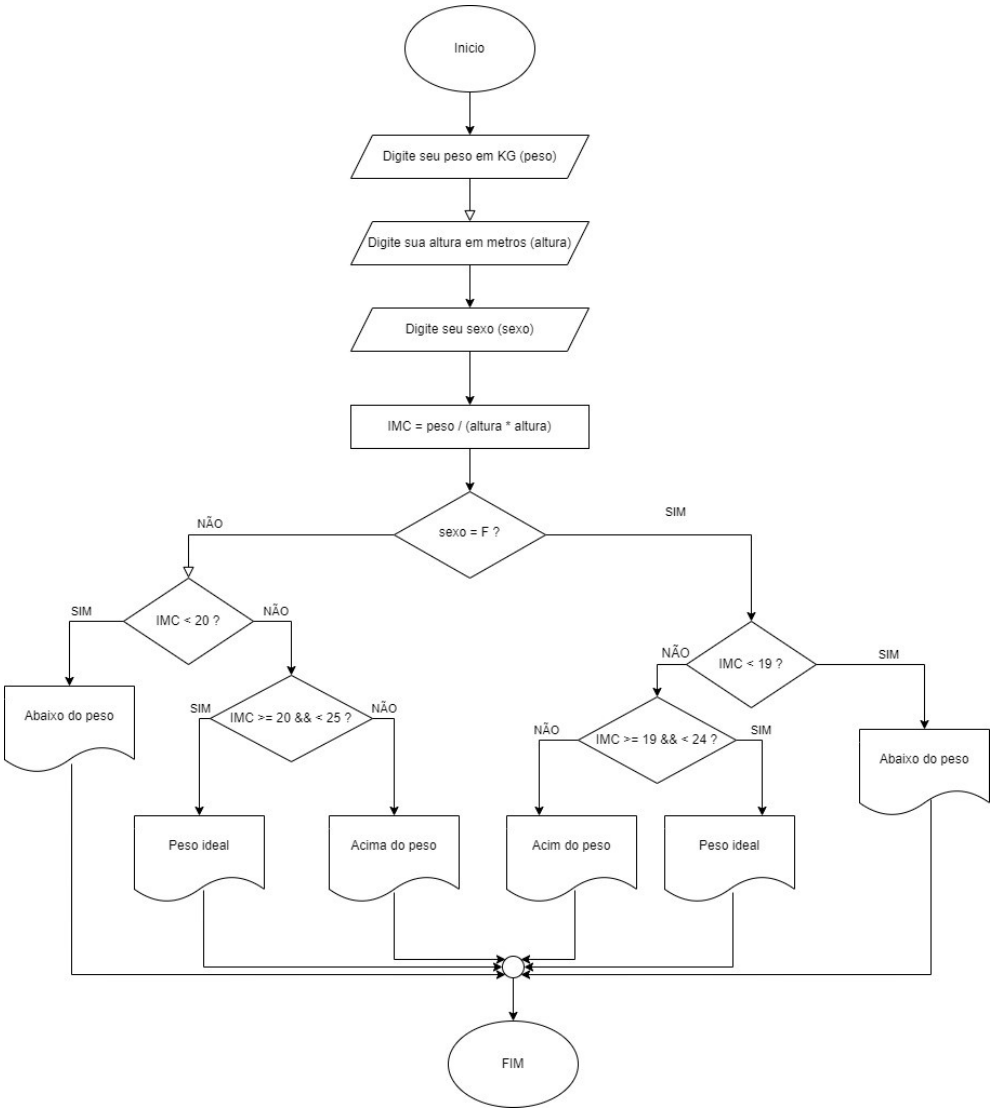
EX. 15


Inicio
Digite seu peso em KG (peso)
Digite sua altura em metros (alturas)
IMC = peso / (altura*altura)
IMC < 20?
NÃO
SIM
IMC >= 20 && < 25 ?
NÃO
SIM
Abaixo do peso
Acima do peso
Peso ideal
FIM

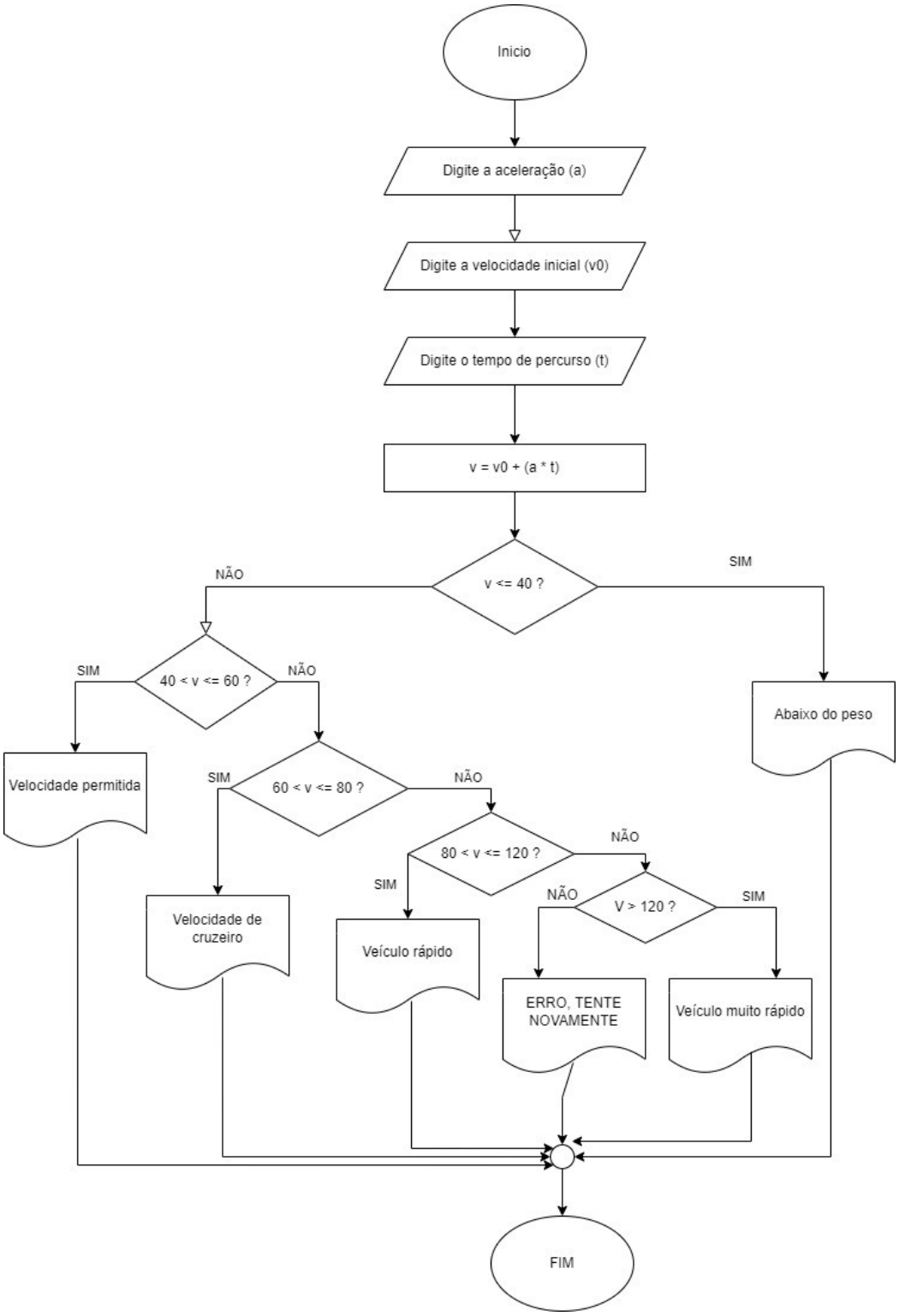
EX. 16


Inicio
Digite o valor do cateto (cat1)
Digite o valor do cateto (cat2)
Digite o valor da hipotenusa (hip)
hip * hip == cat1 * cat1 + cat2 * cat2
NÃO
SIM
Os valores digitados não formam um triângulo retângulo
Os valores digitados formam um triângulo retângulo
FIM

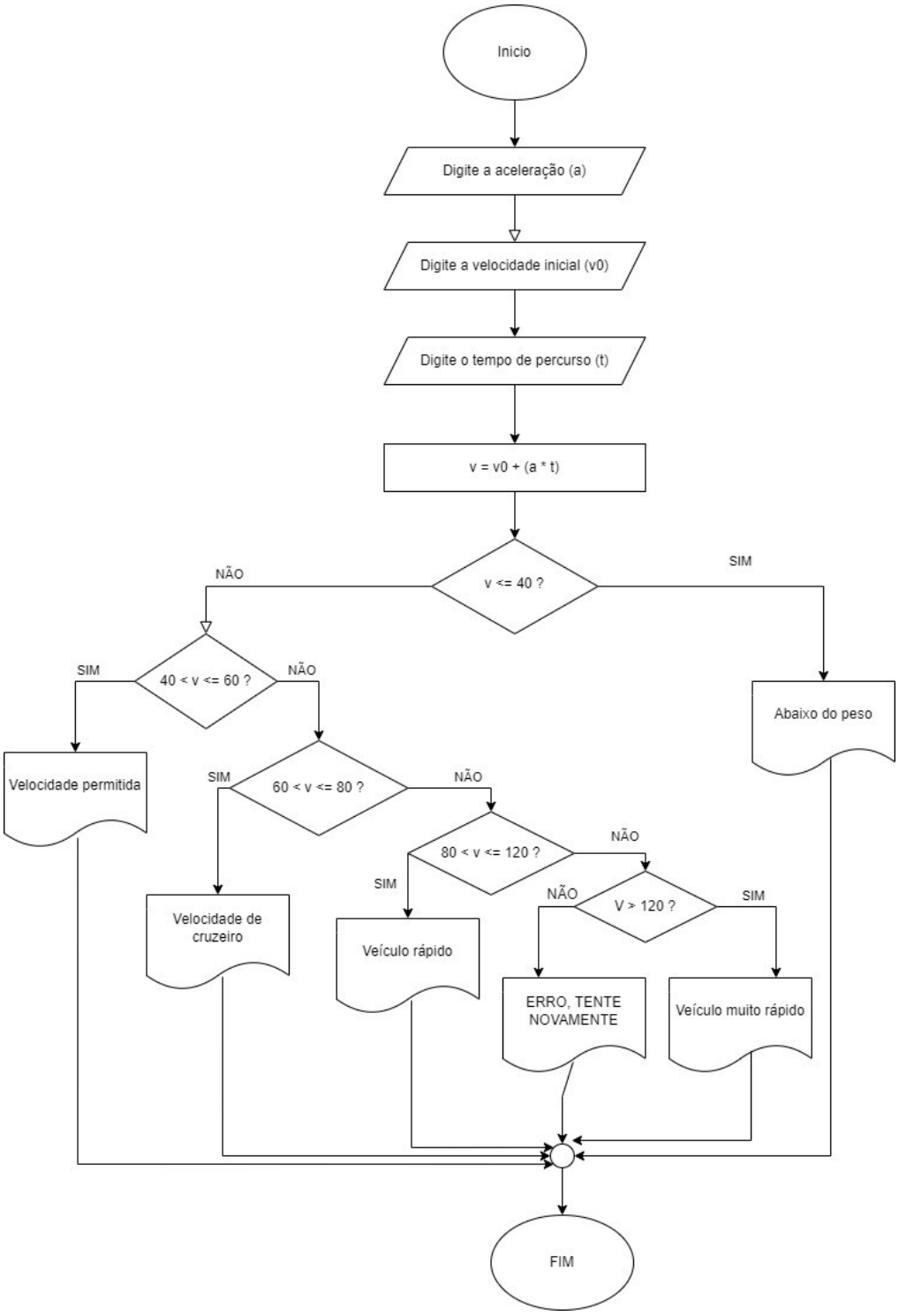
EX. 17


Inicio
Digite seu peso em KG (peso)
Digite sua altura em metros (altura)
Digite seu sexo (sexo)
IMC = peso / (altura * altura)
sexo = F ?
NÃO
SIM
IMC < 20 ?
SIM
NÃO
Abaixo do peso
IMC >= 20 && < 25 ?
SIM
NÃO
Peso ideal
Acima do peso
IMC < 19 ?
NÃO
SIM
IMC >= 19 && < 24 ?
NÃO
SIM
Acim do peso
Peso ideal
Abaixo do peso
FIM

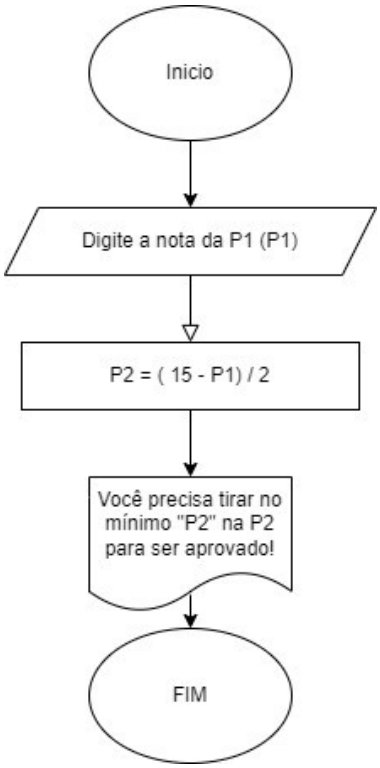
EX. 18


Inicio
Digite a aceleração (a)
Digite a velocidade inicial (v0)
Digite o tempo de percurso (t)
v = v0 + (a * t)
v <= 40 ?
NÃO
SIM
40 < v <= 60 ?
SIM
NÃO
Velocidade permitida
60 < v <= 80 ?
SIM
NÃO
Velocidade de cruzeiro
80 < v <= 120 ?
SIM
NÃO
Veículo rápido
V > 120 ?
NÃO
SIM
ERRO, TENTE NOVAMENTE
Veículo muito rápido
Abaixo do peso
FIM

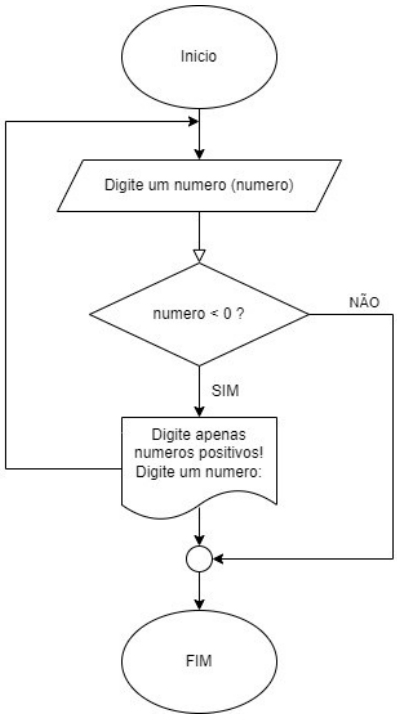
EX. 19


Inicio
Digite a aceleração (a)
Digite a velocidade inicial (v0)
Digite o tempo de percurso (t)
v = v0 + (a * t)
v <= 40 ?
NÃO
SIM
40 < v <= 60 ?
SIM
NÃO
Velocidade permitida
Abaixo do peso
60 < v <= 80 ?
SIM
NÃO
Velocidade de cruzeiro
80 < v <= 120 ?
NÃO
SIM
Veículo rápido
V > 120 ?
NÃO
SIM
ERRO, TENTE NOVAMENTE
Veículo muito rápido
FIM

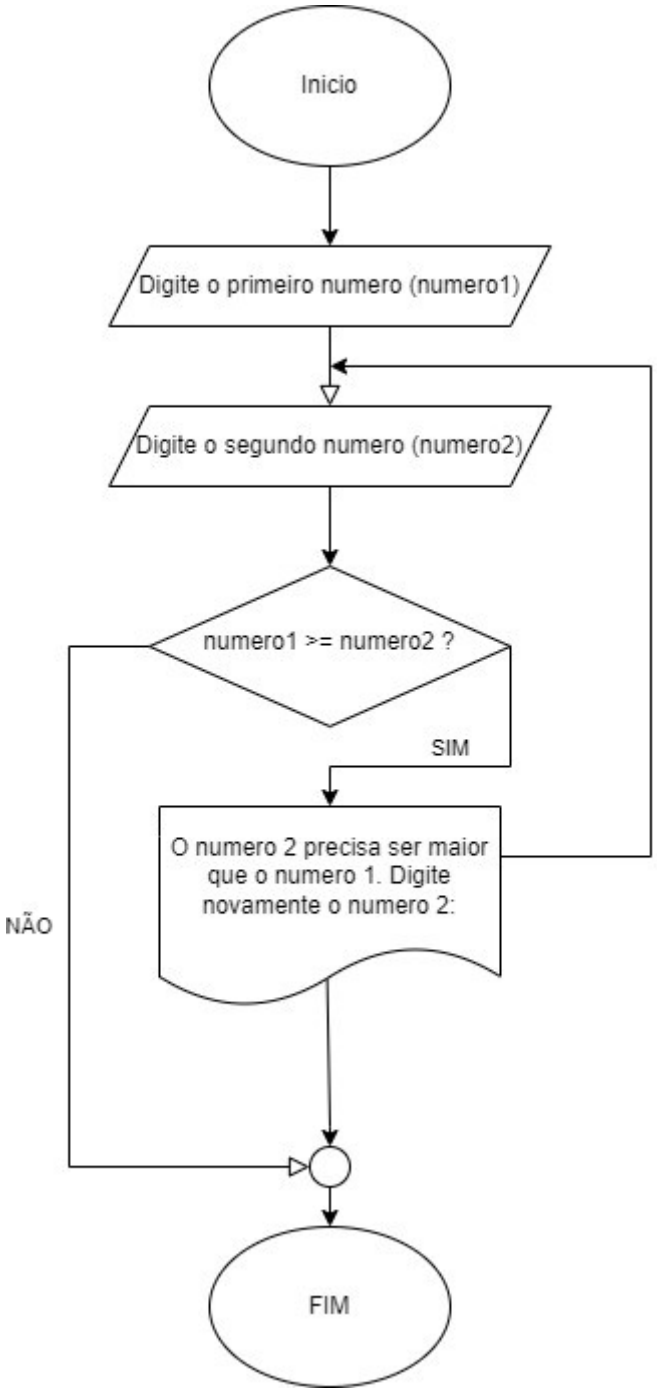
EX. 20


Inicio
Digite a nota da P1 (P1)
P2 = (15 - P1) / 2
Você precisa tirar no mínimo "P2" na P2 para ser aprovado!
FIM

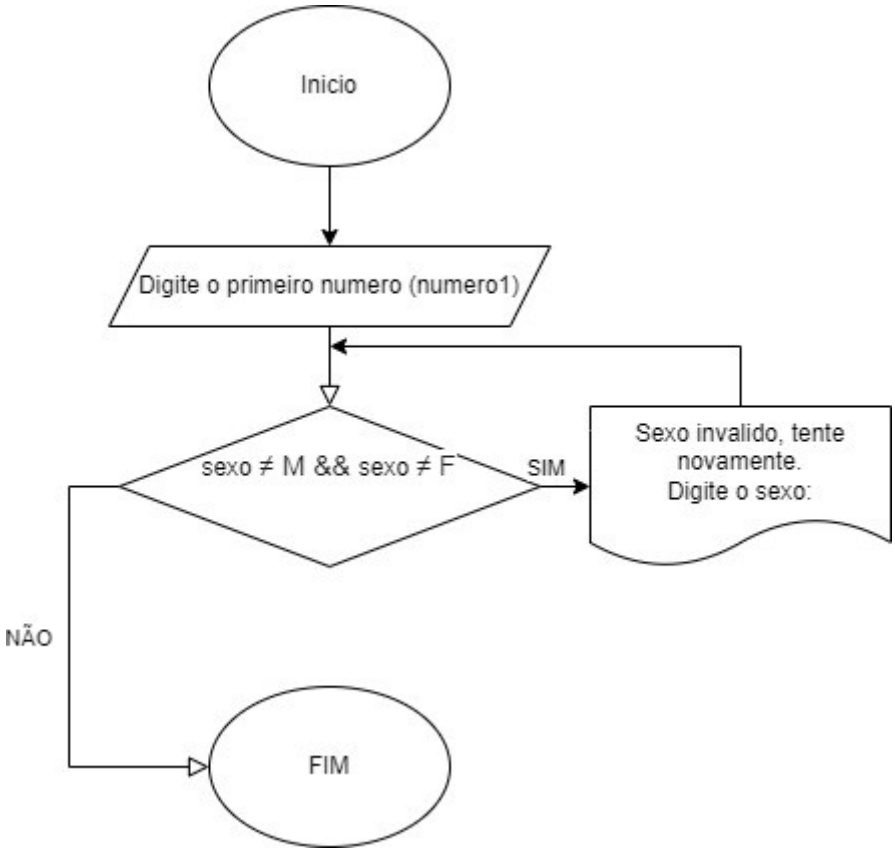
EX. 21


Inicio
Digite um numero (numero)
numero < 0 ?
NÃO
SIM
Digite apenas numeros positivos! Digite um numero:
FIM

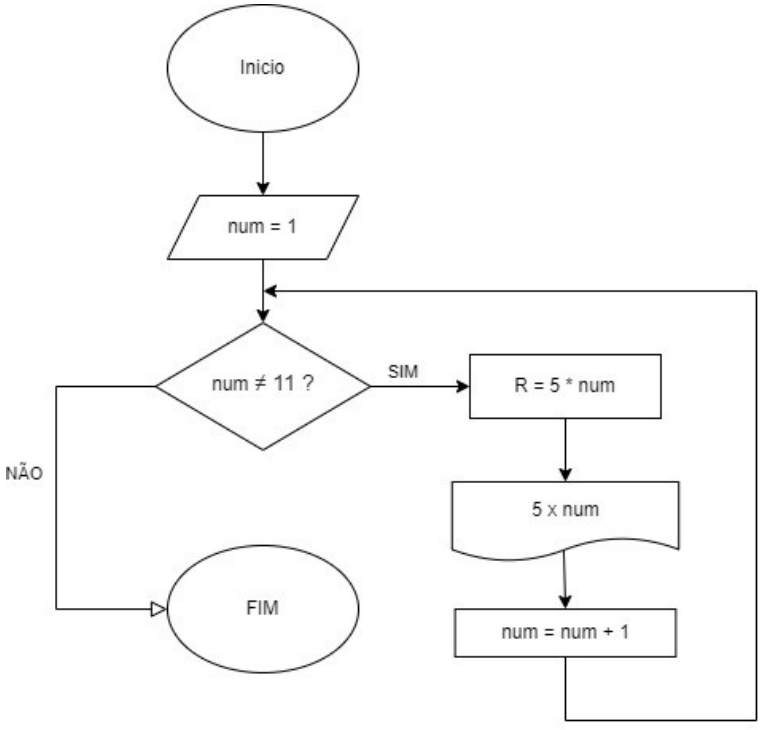
EX. 22


Inicio
Digite o primeiro numero (numero1)
Digite o segundo numero (numero2)
numero1 >= numero2 ?
SIM
O numero 2 precisa ser maior que o numero 1. Digite novamente o numero 2:
NÃO
FIM

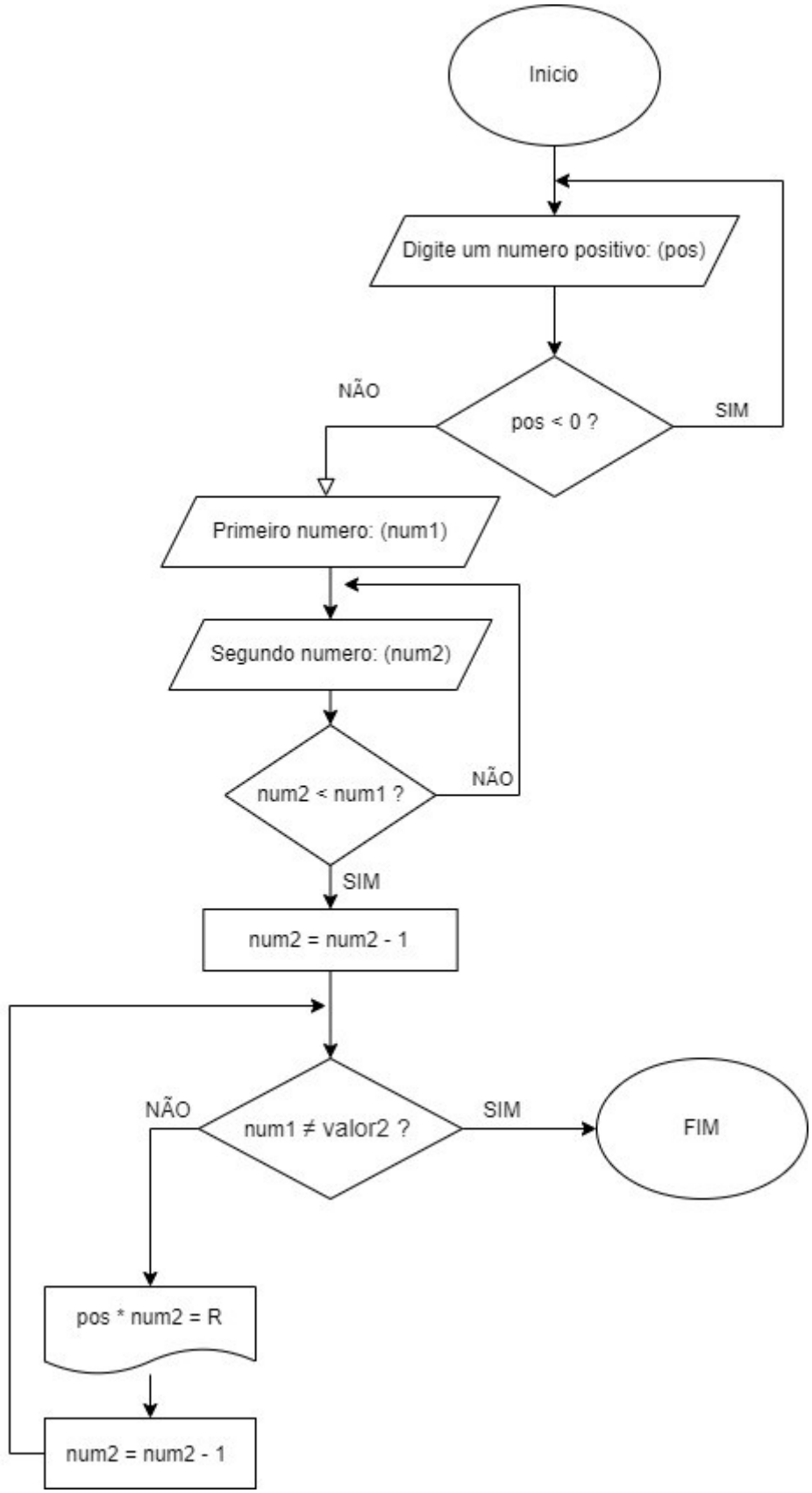
EX. 23


Inicio
Digite o primeiro numero (numero1)
sexo ≠ M && sexo ≠ F
SIM
Sexo invalido, tente novamente. Digite o sexo:
NÃO
FIM

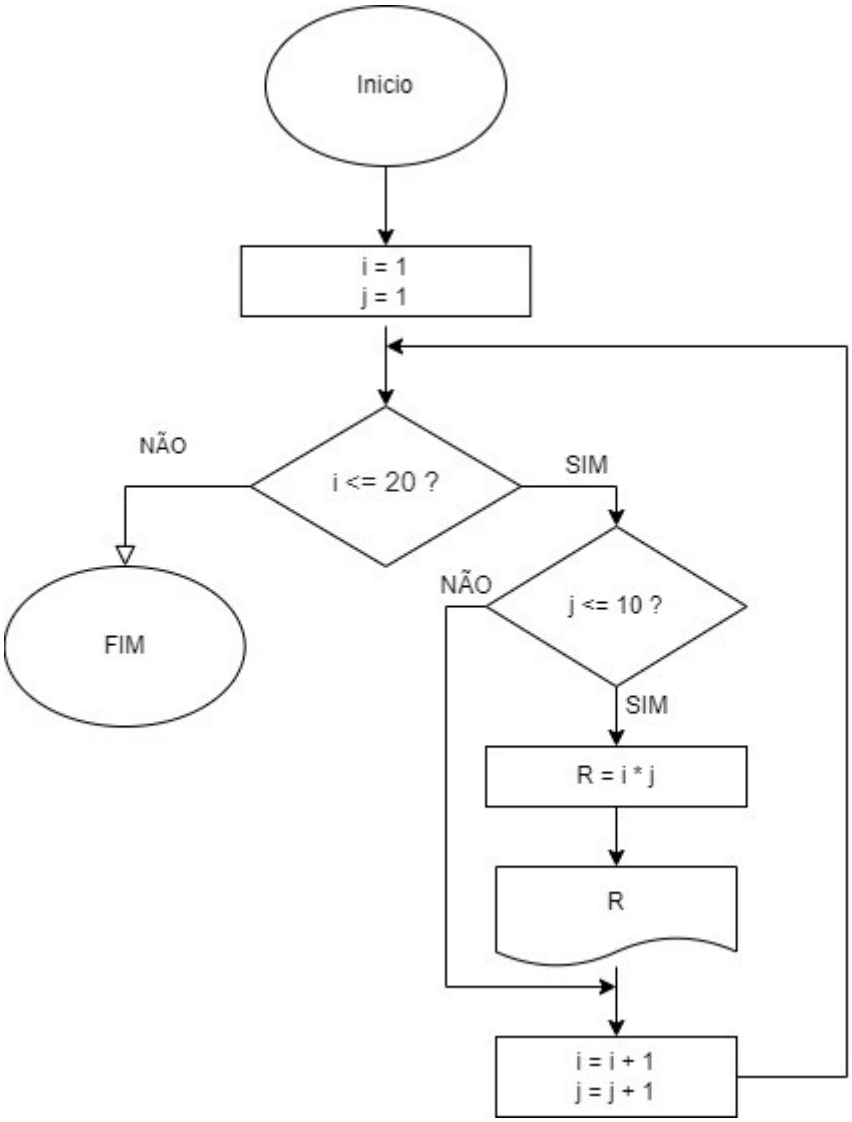
EX. 24


Inicio
num = 1
num ≠ 11 ?
SIM
R = 5 * num
5 x num
num = num + 1
NÃO
FIM

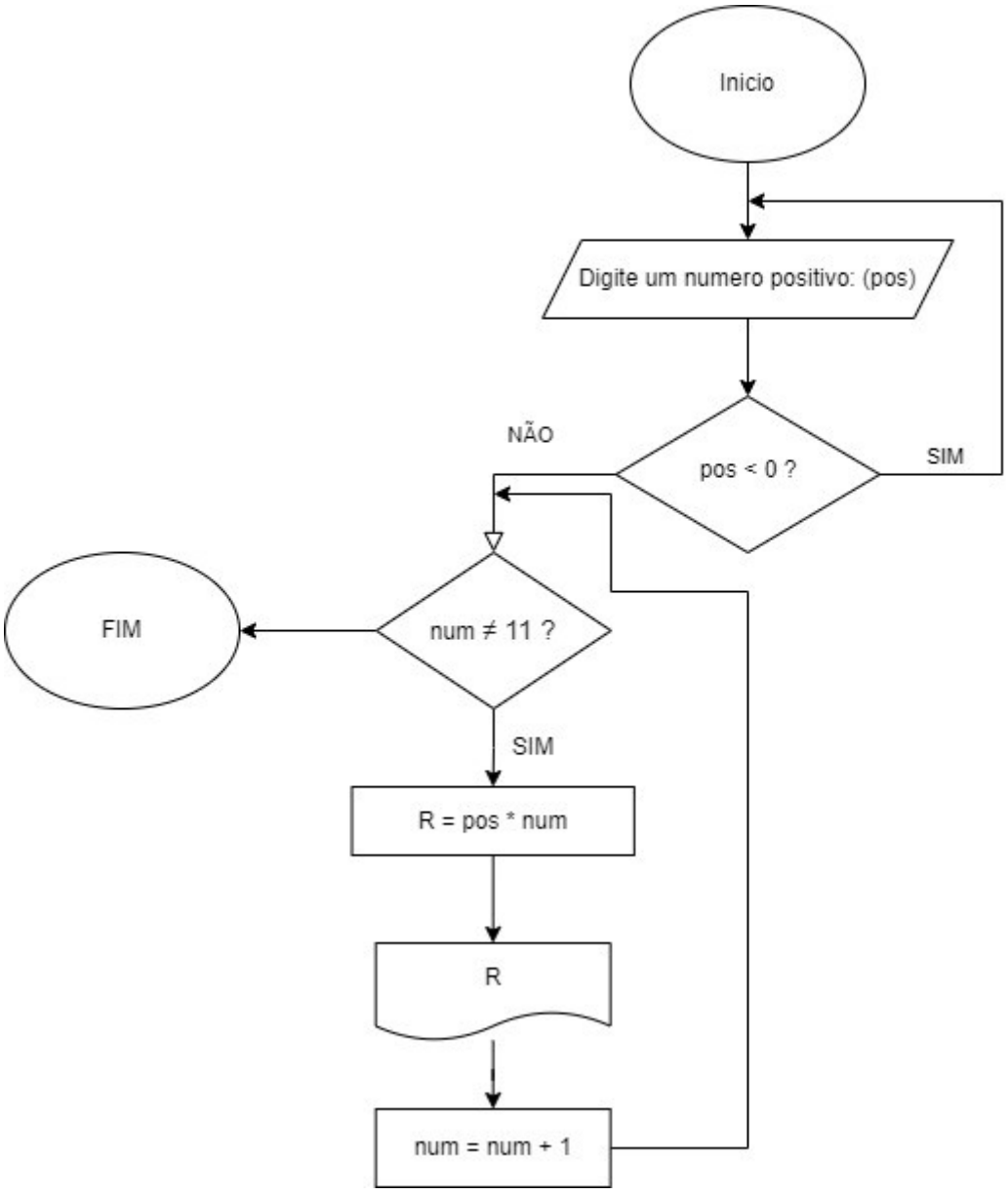
EX. 25


Inicio
Digite um numero positivo: (pos)
NÃO
pos < 0 ?
SIM
Primeiro numero: (num1)
Segundo numero: (num2)
num2 < num1 ?
NÃO
SIM
num2 = num2 - 1
NÃO
num1 ≠ valor2 ?
SIM
FIM
pos * num2 = R
num2 = num2 - 1

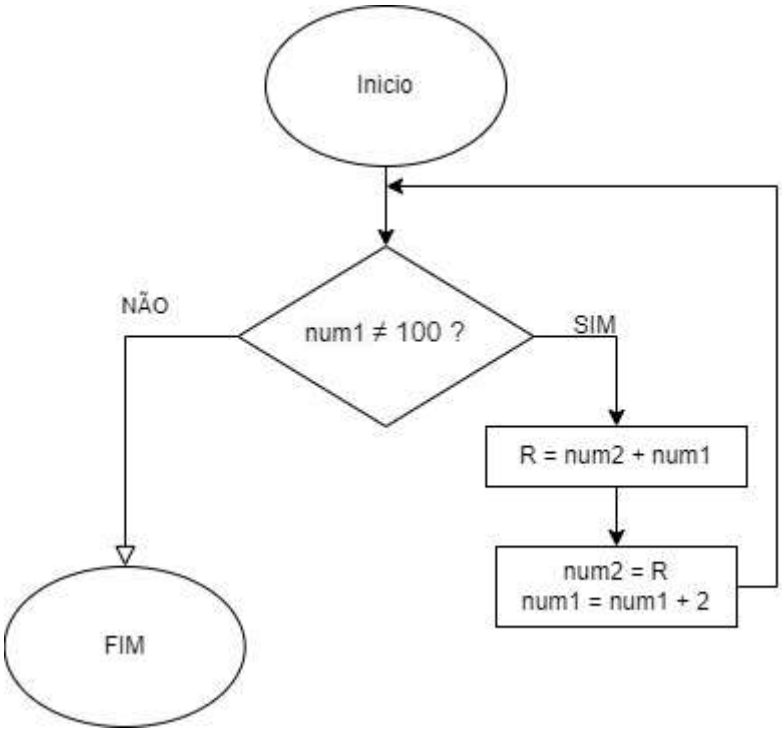
EX. 26



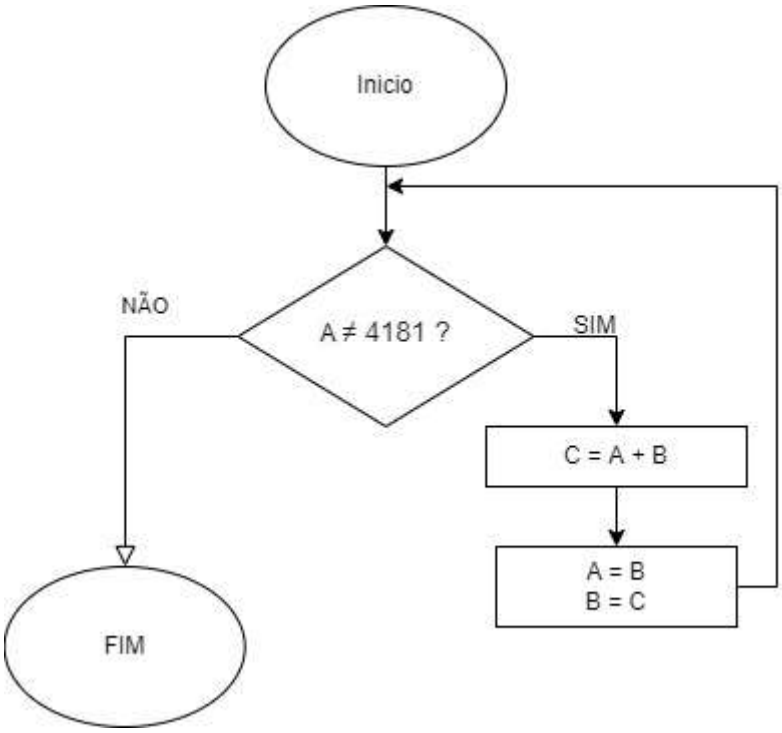
EX. 27


Inicio
Digite um numero positivo: (pos)
pos < 0 ?
NÃO
SIM
num ≠ 11 ?
FIM
SIM
R = pos * num
R
num = num + 1

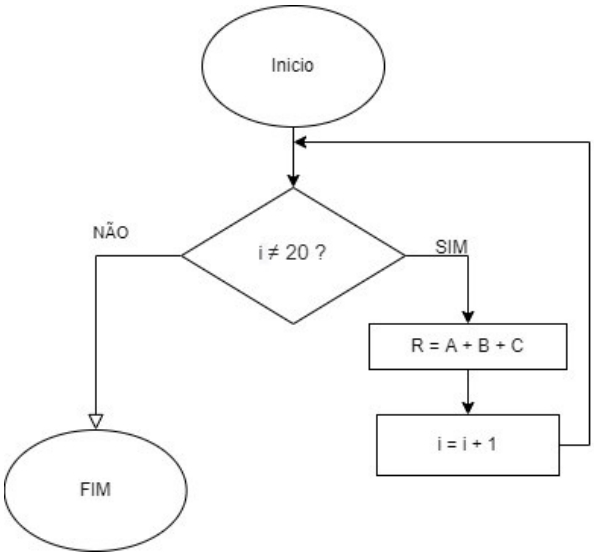
EX. 28


Inicio
num1 ≠ 100 ?
NÃO
SIM
R = num2 + num1
num2 = R
num1 = num1 + 2
FIM

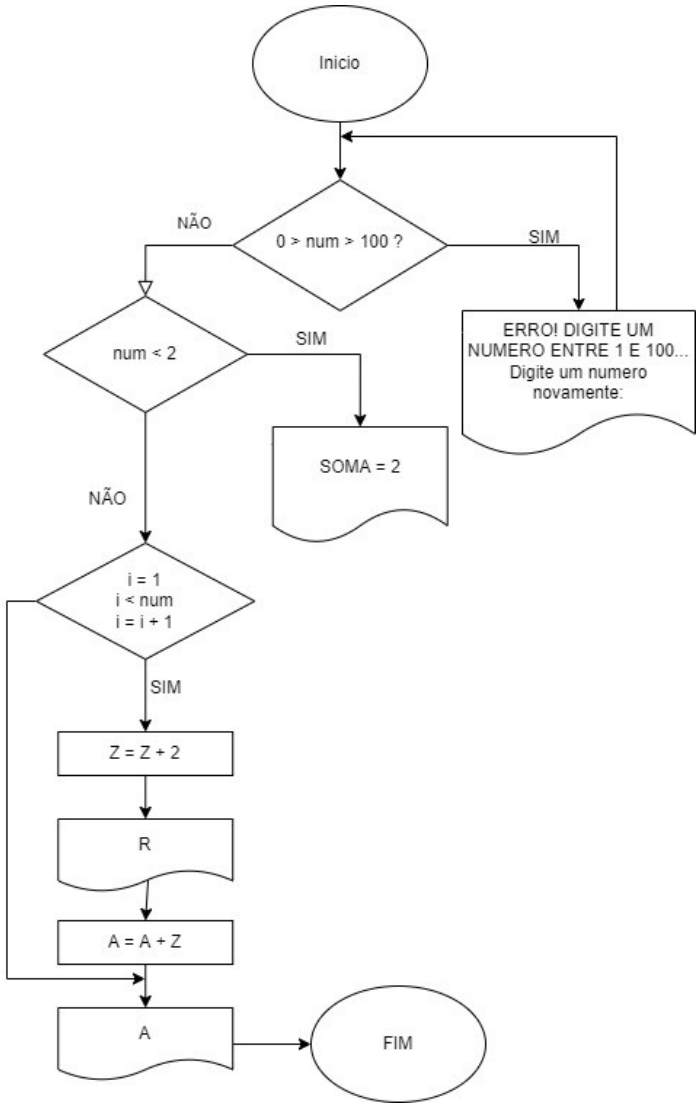
EX. 29


Inicio
A ≠ 4181 ?
NÃO
SIM
C = A + B
A = B
B = C
FIM

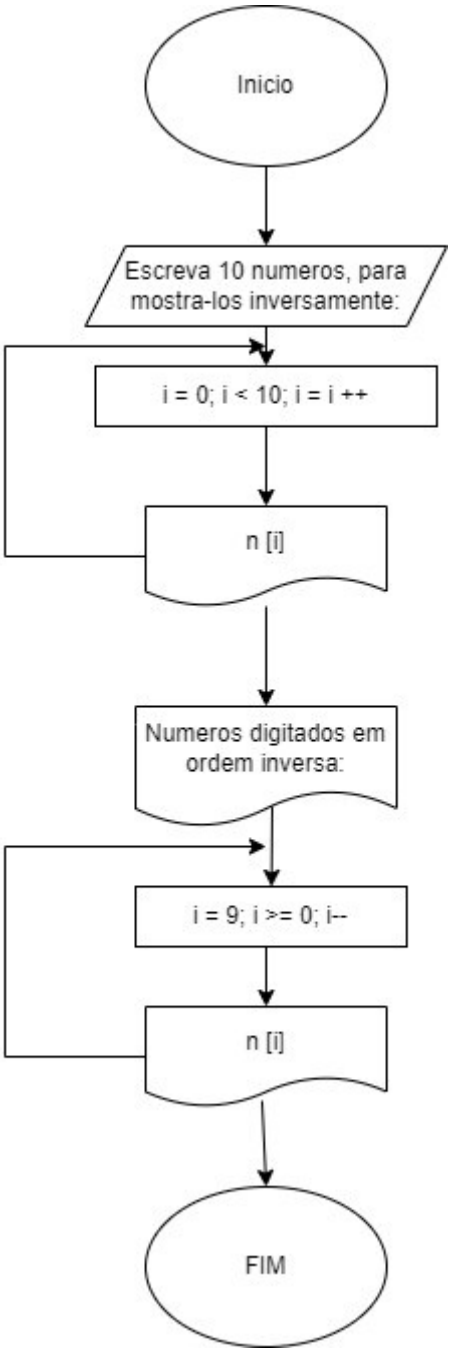
EX. 30


Inicio
i ≠ 20 ?
NÃO
SIM
R = A + B + C
i = i + 1
FIM

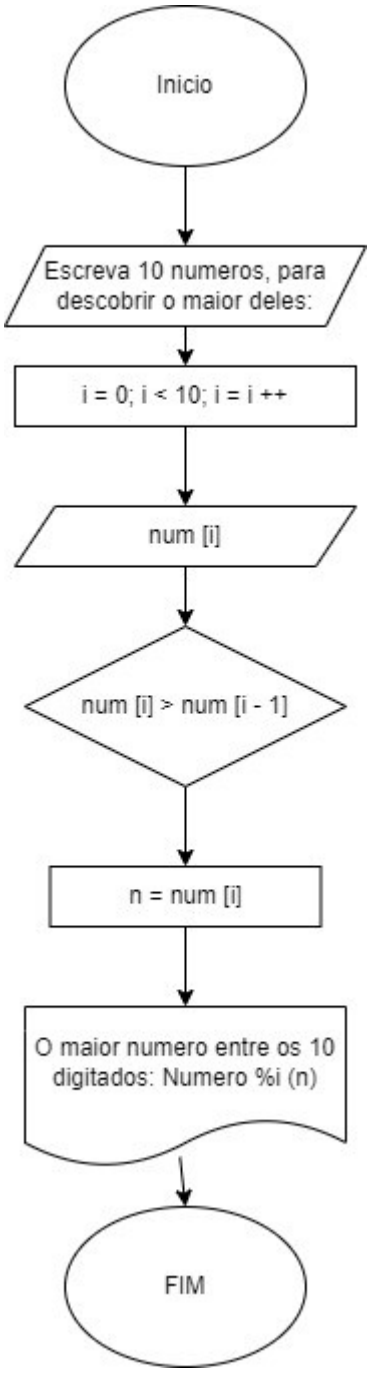
EX. 31


Inicio
0 > num > 100 ?
NÃO
SIM
ERRO! DIGITE UM NUMERO ENTRE 1 E 100... Digite um numero novamente:
num < 2
SIM
SOMA = 2
NÃO
i = 1
i < num
i = i + 1
SIM
Z = Z + 2
R
A = A + Z
A
FIM

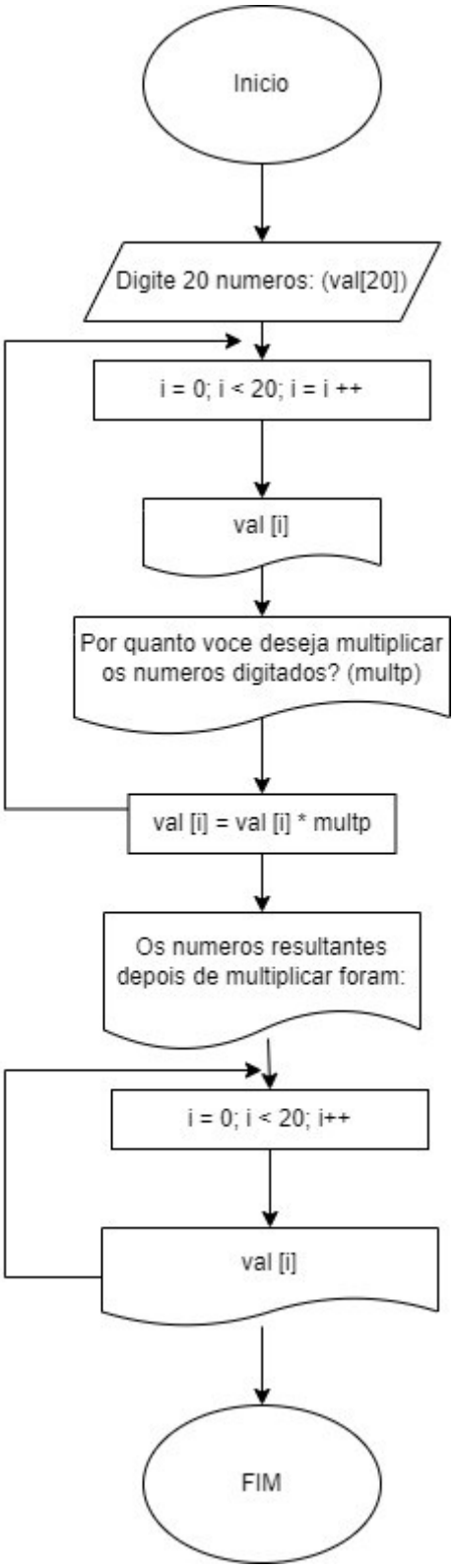
EX. 32


Inicio
Escreva 10 numeros, para mostra-los inversamente:
i = 0; i < 10; i = i ++
n [i]
Numeros digitados em ordem inversa:
i = 9; i >= 0; i--
n [i]
FIM

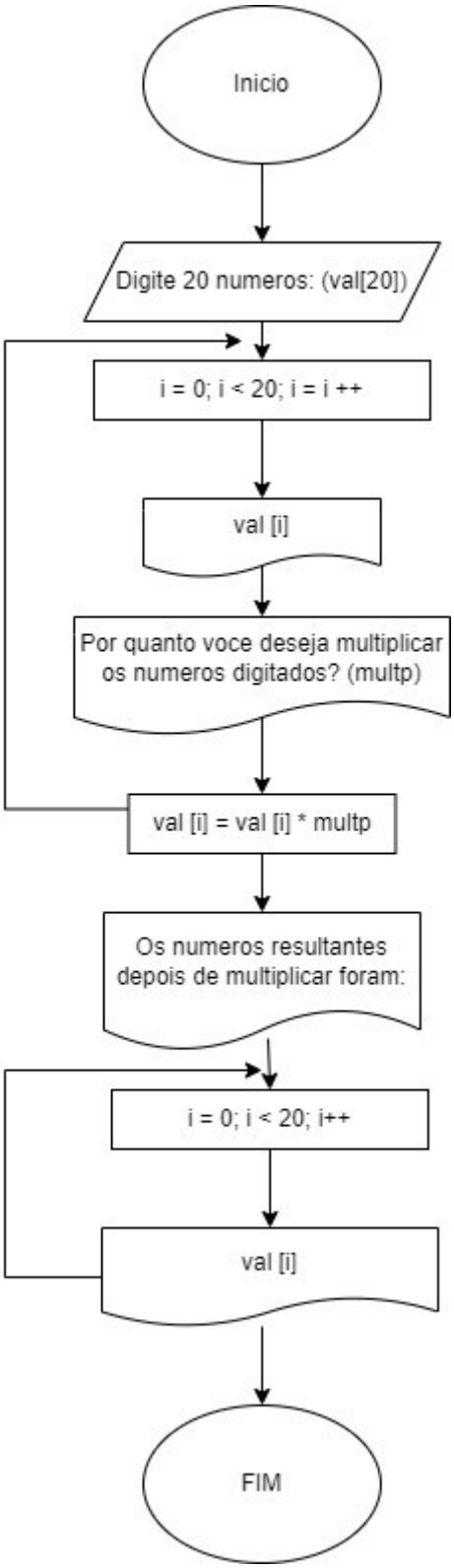
EX. 33


Inicio
Escreva 10 numeros, para descobrir o maior deles:
i = 0; i < 10; i = i ++
num [i]
num [i] > num [i - 1]
n = num [i]
O maior numero entre os 10 digitados: Numero %i (n)
FIM

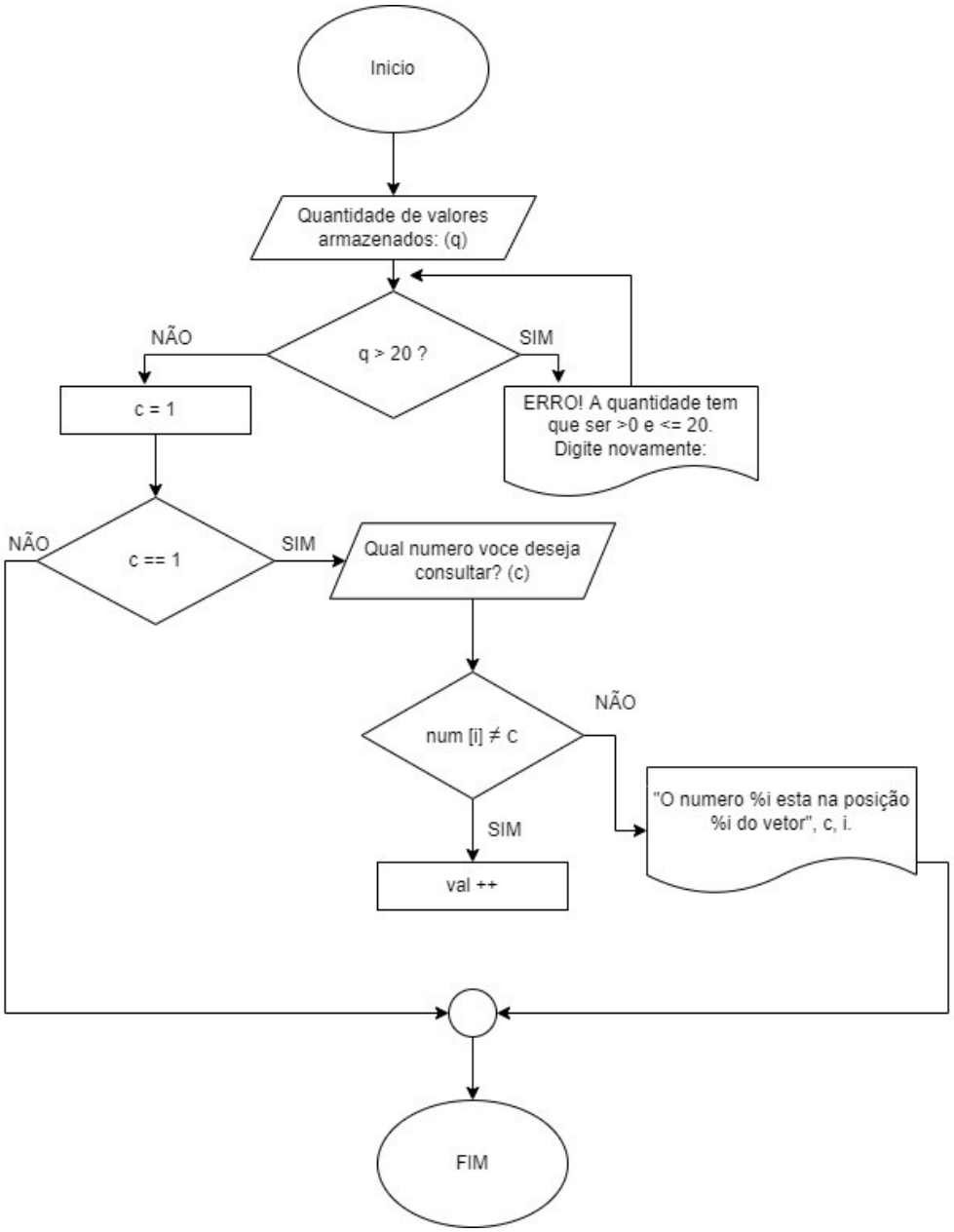
EX. 34


Inicio
Digite 20 numeros: (val[20])
i = 0; i < 20; i = i ++
val [i]
Por quanto voce deseja multiplicar os numeros digitados? (multp)
val [i] = val [i] * multp
Os numeros resultantes depois de multiplicar foram:
i = 0; i < 20; i++
val [i]
FIM

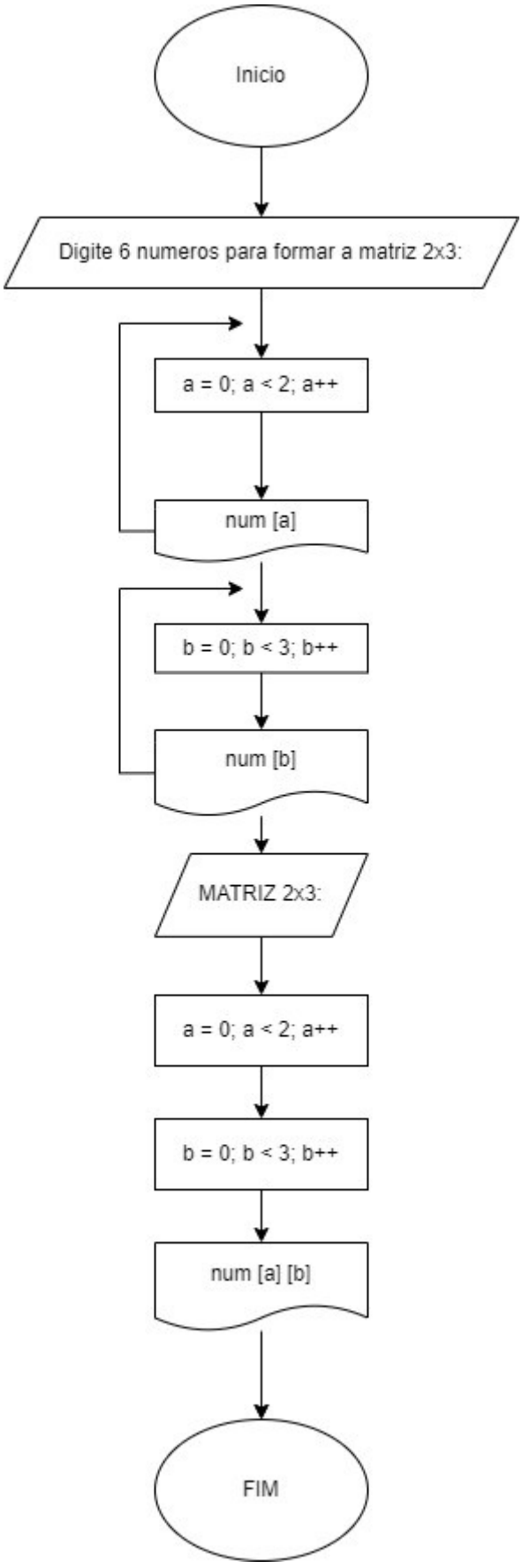
EX. 35


Inicio
Digite 20 numeros: (val[20])
i = 0; i < 20; i = i ++
val [i]
Por quanto voce deseja multiplicar os numeros digitados? (multp)
val [i] = val [i] * multp
Os numeros resultantes depois de multiplicar foram:
i = 0; i < 20; i++
val [i]
FIM

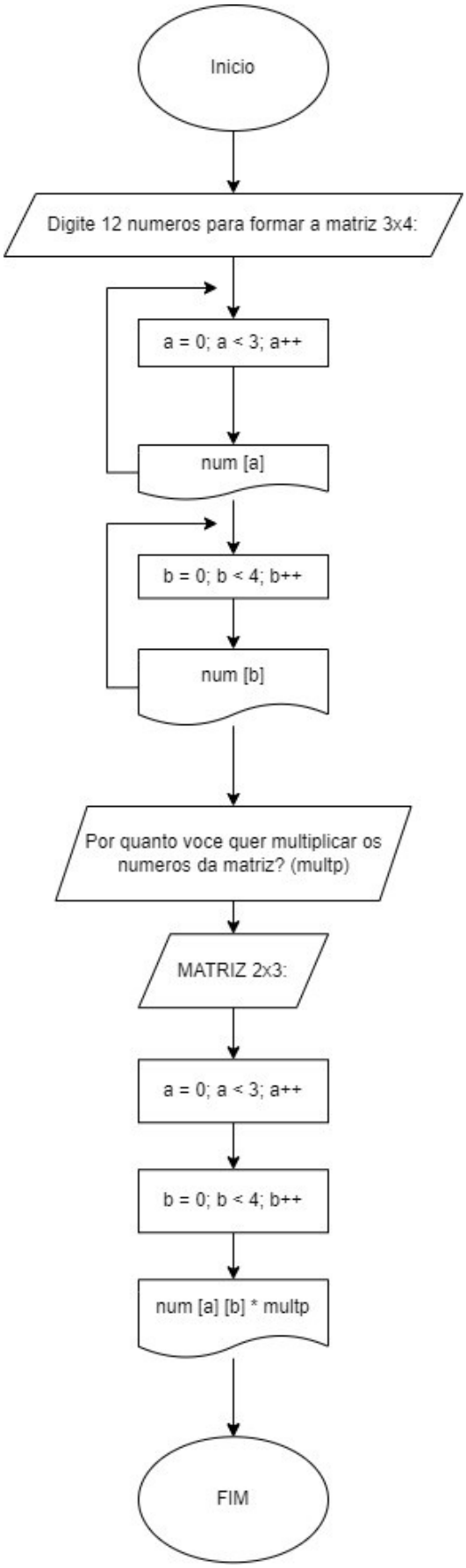
EX. 36


Inicio
Quantidade de valores armazenados: (q)
q > 20 ?
NÃO
SIM
c = 1
ERRO! A quantidade tem que ser >0 e <= 20. Digite novamente:
c == 1
NÃO
SIM
Qual numero voce deseja consultar? (c)
num [i] ≠ c
NÃO
SIM
"O numero %i esta na posição %i do vetor", c, i.
val ++
FIM

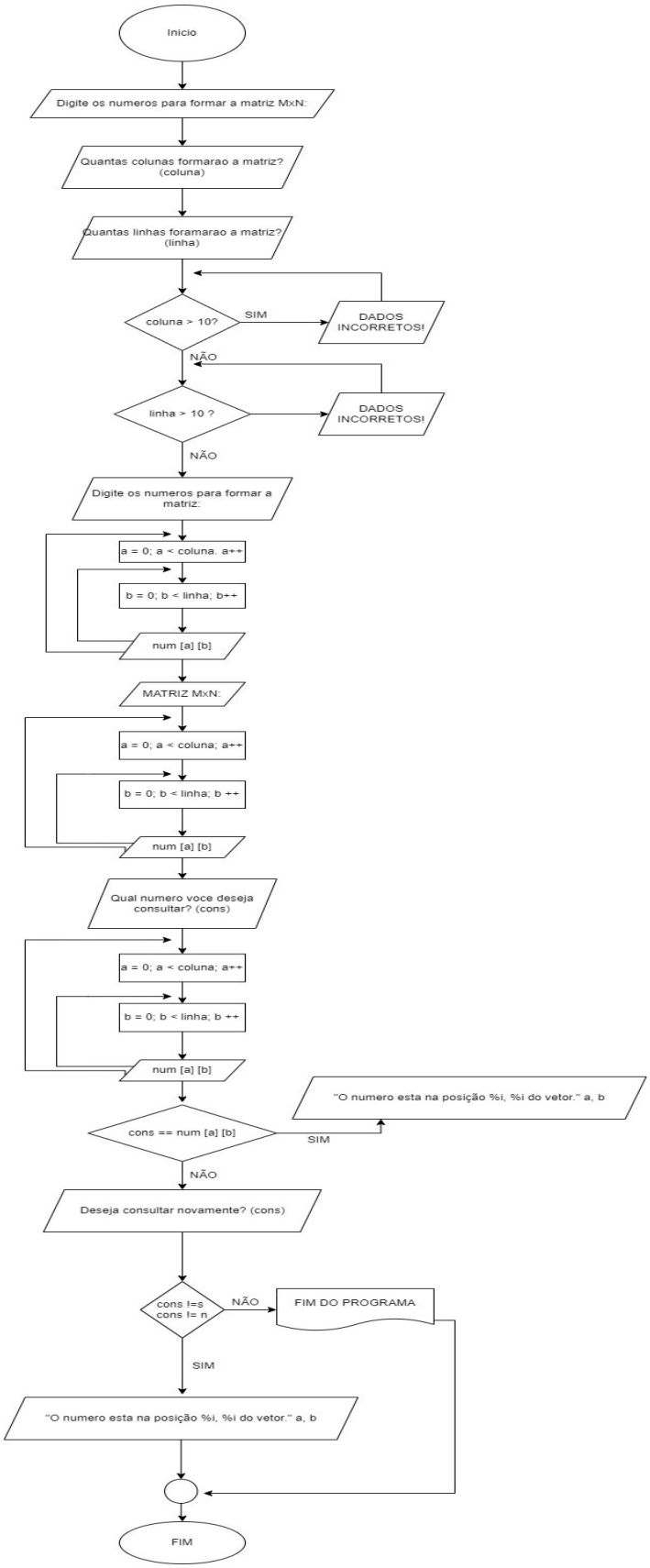
EX. 37


Inicio
Digite 6 numeros para formar a matriz 2x3:
a = 0; a < 2; a++
num [a]
b = 0; b < 3; b++
num [b]
MATRIZ 2x3:
a = 0; a < 2; a++
b = 0; b < 3; b++
num [a] [b]
FIM

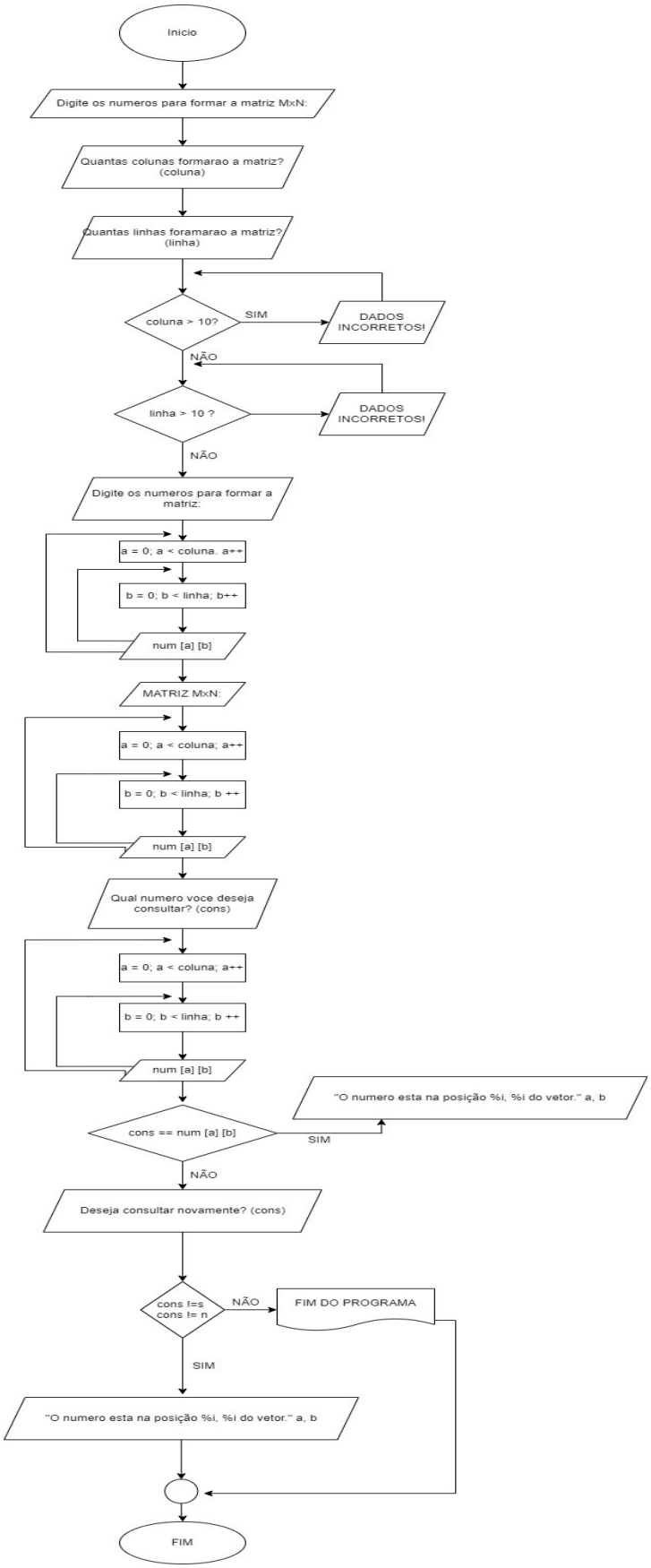
EX. 38


Inicio
Digite 12 numeros para formar a matriz 3x4:
a = 0; a < 3; a++
num [a]
b = 0; b < 4; b++
num [b]
Por quanto voce quer multiplicar os numeros da matriz? (multp)
MATRIZ 2x3:
a = 0; a < 3; a++
b = 0; b < 4; b++
num [a] [b] * multp
FIM

EX. 39


Inicio
Digite os numeros para formar a matriz MxN:
Quantas colunas formarao a matriz? (coluna)
Quantas linhas foramarao a matriz? (linha)
coluna > 10?
SIM
DADOS INCORRETOS!
NÃO
linha > 10 ?
DADOS INCORRETOS!
NÃO
Digite os numeros para formar a matriz:
a = 0; a < coluna. a++
b = 0; b < linha; b++
num [a] [b]
MATRIZ MxN:
a = 0; a < coluna; a++
b = 0; b < linha; b ++
num [a] [b]
Qual numero voce deseja consultar? (cons)
a = 0; a < coluna; a++
b = 0; b < linha; b ++
num [a] [b]
"O numero esta na posição %i, %i do vetor." a, b
cons == num [a] [b]
SIM
NÃO
Deseja consultar novamente? (cons)
cons !=s
cons != n
NÃO
FIM DO PROGRAMA
SIM
"O numero esta na posição %i, %i do vetor." a, b
FIM

EX. 40


Inicio
Digite os numeros para formar a matriz MxN:
Quantas colunas formarao a matriz? (coluna)
Quantas linhas foramarao a matriz? (linha)
coluna > 10?
SIM
DADOS INCORRETOS!
NÃO
linha > 10 ?
DADOS INCORRETOS!
NÃO
Digite os numeros para formar a matriz:
a = 0; a < coluna. a++
b = 0; b < linha; b++
num [a] [b]
MATRIZ MxN:
a = 0; a < coluna; a++
b = 0; b < linha; b ++
num [a] [b]
Qual numero voce deseja consultar? (cons)
a = 0; a < coluna; a++
b = 0; b < linha; b ++
num [a] [b]
"O numero esta na posição %i, %i do vetor." a, b
cons == num [a] [b]
SIM
NÃO
Deseja consultar novamente? (cons)
cons !=s
cons != n
NÃO
FIM DO PROGRAMA
SIM
"O numero esta na posição %i, %i do vetor." a, b
FIM