****

**UNIVERSIDADE VEIGA DE ALMEIDA**

CURSO DE ENGENHARIA DA COMPUTAÇÃO

**BASES DE PROGAMACAO**

MATHEUS RODRIGUES LIMA RIBEIRO

MATHEUS DE LIMA BATALHA

Rio de Janeiro

2022

MATHEUS RODRIGUES LIMA RIBEIRO

Trabalho realizada como trabalho de AVA 1... apresentado à disciplina bases de programação do Curso de Engenharia da computação da Universidade Veiga de Almeida.

Orientadora: Prof. Rogério Mandelli

Rio de Janeiro

2022

Tarefa 1 (2,0 pontos): Desenvolva um algoritmo que emule uma máquina

emissora de fichas virtuais. O sistema deve apresentar ao usuário os valores

nominais das fichas disponíveis (5, 10, 20, 50, 100) para aquisição. O usuário

deve inserir o valor total (R$) a ser comprado e o algoritmo informará quantas

fichas de cada valor serão liberadas e o total delas. A quantidade de fichas

liberadas deve ser a menor possível. Pede-se:

▪ a) Estruturação da lógica algorítmica a partir de um dos tipos estudados

em sala (linguagem natural, pseudocódigo ou fluxograma).

Tela de computador com texto preto sobre fundo branco

Descrição gerada automaticamente com confiança média▪ b) Algoritmo codificado em Linguagem C.

Ao abrir a página, irá mostrar os valores das fichas, em seguida o usuário deverá depositar um valor para comprá-las. o usuário irá recebê-las e a máquina irá dar o troco, se houver.

1-Tarefa 1

Texto

Descrição gerada automaticamente

2-Tarefa 1

Texto

Descrição gerada automaticamente

Tarefa 2 (2,0 pontos): Elabore um algoritmo que oriente o usuário e execute as

seguintes operações entre dois números reais, de acordo com a escolha

selecionada: (1) soma (2) subtração (3) multiplicação (4) divisão (5) potenciação (6)

finalizar. O programa deve garantir que o usuário não insira opções inválidas. O

resultado deverá ser apresentado na tela com precisão de 3 casas decimais.

Pede-se:

▪ a) Estruturação da lógica algorítmica a partir de um dos tipos estudados

em sala (linguagem natural, pseudocódigo ou fluxograma).

▪ b) Algoritmo codificado em Linguagem CDiagrama

Descrição gerada automaticamente

Ao iniciar o usuário devera escolher uma operação e em seguida digitar dois valores, que serão calculados automaticamente pela máquina. Ao terminar o processo, o usuário e encaminhado para a tela inicial.

Tarefa 2Texto

Descrição gerada automaticamenteTexto

Descrição gerada automaticamente