



Algoritmia e Programação – PL2

ASSUNTO - Algoritmia

Estruturas de Controlo de Fluxo: Sequência, Decisão e Repetição

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Elaborar algoritmos que incluam estruturas de controlo de fluxo sequência, decisão e repetição.
- Ler sequências de números controladas por contadores ou terminadas por sentinela.
- Compreender e utilizar variáveis contadoras e acumuladoras.
- Mediante apresentação de um algoritmo que inclui as diferentes estruturas de controlo de fluxo, os alunos deverão ser capazes de descrever a sua funcionalidade e de o adaptar a novas especificações.
- Mediante apresentação de um problema, os alunos deverão ser capazes de o analisar e conceber um algoritmo para a sua resolução computacional. Deverão ser capazes de descrever os algoritmos usando pseudocódigo e fazer verificações elaborando um plano de testes e respetivas traçagens.

Métodos/Técnicas	Recursos Didáticos	Avaliação
Método Demonstrativo e Ativo/Cooperativo (Estudo de casos)	Quadro	Tipo formativa com formulação de problemas e observação da sua resolução

CONTEÚDO DA AULA

Exercício Demonstrativo

Elabore um algoritmo que dado um número positivo com pelo menos 3 algarismos calcule a raiz quadrada do número constituído pelos mesmos algarismos, mas por ordem inversa.

Exercícios para Resolver

Exercício 1

Dado o seguinte algoritmo:

```
ED: res, num, x INTEIRO
ALG
INÍCIO
    res ← 1
    LER(num)
    PARA (x ← num ATE 1 PASSO -1) FAZER
        res ← res * x
    FIMPARA
    ESCREVER("O resultado é : ", res)
FIM
```

- a) Analise-o e deduza a sua funcionalidade.
- b) Reescreva o algoritmo anterior de forma a que a sua funcionalidade seja executada para uma sequência de números inteiros. A sequência termina quando for introduzido um número negativo.





Algoritmia e Programação – PL2

Exercício 2

Desenvolva um algoritmo que permita ler as notas que N alunos obtiveram numa disciplina e mostre a percentagem de notas positivas e a média das notas negativas. O número de alunos (N) deve ser introduzido pelo utilizador e validado.

Exercício 3

Elabore um algoritmo para listar todos os números pares múltiplos de 3 de um intervalo fechado à esquerda e aberto à direita, definido pelo utilizador. Este intervalo deve ser validado.

Exercício 4

Construa um algoritmo que calcule o produto dos algarismos ímpares de um número inteiro introduzido pelo utilizador.

Exemplo: Entrada: 56983
 Saída: 135 (3*9*5)

Exercício 5

Elabore um algoritmo que leia um número inteiro positivo e verifique se é ou não capicua.

Exercício 6

Uma pequena empresa nacional vai começar a processar os salários para o corrente mês. Os seus funcionários fizeram horas extraordinárias no mês anterior, as quais serão pagas juntamente com o salário base. O preço de cada hora extraordinária é de 2% do salário base.

Construa um algoritmo que ajude a contabilidade nesta tarefa. O referido algoritmo deve:

- Ler o número de horas extraordinárias e o salário base de cada funcionário;
- Calcular e imprimir o salário mensal que cada empregado irá receber (salário base + valor referente às horas extraordinárias);
- Calcular e imprimir a média dos salários mensais pagos pela empresa, no mês corrente.

Nota: Termine a leitura dos dados introduzindo o valor -1 nas horas extraordinárias. Todos os valores introduzidos pelo utilizador devem ser validados.

Exercício 7

Desenvolva um algoritmo que leia números até que a sua soma seja superior a 500. Antes de terminar, o algoritmo deve mostrar o menor de todos esses números e o maior dos números negativos.





Algoritmia e Programação – PL2

Exercícios Complementares

Exercício 1 (*)

Construa um algoritmo que receba o código de um produto e o classifique de acordo com a tabela abaixo:

CÓDIGO	CLASSIFICAÇÃO
1	Alimento não perecível
2 a 4	Alimento perecível
5 e 6	Vestuário
7	Higiene pessoal
8 a 15	Limpeza e utensílios domésticos
Qualquer outro	Código Inválido

Exercício 2 (*)

Elabore um algoritmo para mostrar o valor de câmbio de um dado montante em euros, numa das moedas indicadas na tabela. As opções de câmbio oferecidas ao utilizador devem ser as seguintes: D (dólar), L (libra), I (Iene), C (Coroa Sueca) e F (Franco Suíço).

Moeda	Câmbio (1 euro)
Dólar	1,534
Libra	0,774
Iene	161,480
Coroa Sueca	9,593
Franco-Suíço	1,601

Exercício 3 (**)

Desenvolva um algoritmo para determinar as raízes de N equações do 2º grau, representadas segundo a forma $ax^2 + bx + c = 0$. O algoritmo deverá solicitar a introdução dos valores dos coeficientes (a e b) e do termo independente (c).

Considere as seguintes hipóteses mutuamente exclusivas:

1. Não é equação do segundo grau;
2. A equação tem duas raízes reais;
3. A equação tem uma raiz dupla;
4. A equação tem raízes imaginárias.

Exercício 4 (**)

Construa um algoritmo que comece por solicitar a definição dos limites de um intervalo fechado e que depois identifique, num conjunto de 10 valores introduzidos pelo utilizador, quais os valores que pertencem e os que não pertencem ao intervalo dado.





Algoritmia e Programação – PL2

Exercício 5 (***)

Elabore um algoritmo que, dado um número N de 1 a 20, apresente todas as maneiras possíveis de obter esse número N , somando dois números de 0 a 10, independentemente da ordem desses dois números. No final deve indicar quantas maneiras diferentes foram encontradas.

Exemplo: Para o número 5 deverá identificar 3 maneiras diferentes: 0+5, 1+4 e 2+3.

Exercício 6 (***)

Defina um algoritmo para detetar erros de escrita do número do Bilhete de Identidade ou Cartão de Cidadão.

O procedimento de verificação é o seguinte: primeiro, acrescenta-se à direita do número o algarismo que se encontra imediatamente à sua direita no cartão de identificação; depois, determina-se a soma ponderada dos 8 algarismos desse número; e por fim, verifica-se se essa soma é múltipla de 11. Se for, o número está correto, senão, está errado.

A soma ponderada de um número é a soma dos produtos dos seus algarismos pelas respetivas posições que ocupam nesse número. Por exemplo, se tivermos o número $a_5 a_4 a_3 a_2 a_1$, em que a_i representa um algarismo, a soma ponderada é dada pela seguinte expressão:

$$a_5 \times 5 + a_4 \times 4 + a_3 \times 3 + a_2 \times 2 + a_1$$

O algoritmo deve permitir ao utilizador introduzir, separadamente, o número do Bilhete de Identidade ou Cartão de Cidadão e o algarismo que se encontra imediatamente à sua direita, no cartão de identificação. No final deve mostrar o resultado da verificação.

