



Tipos de Dados, variáveis e constantes

{ Operações matemáticas

As operações matemáticas são fundamentais para executar cálculos e manipular dados numéricos em programas. Elas desempenham um papel crucial em muitos tipos de aplicações, como jogos, processamento de sinais, análise de dados, entre outros.



Compreender e usar eficientemente as operações matemáticas é fundamental para a resolução de problemas e desenvolvimento de programas lógicos e de qualidade.

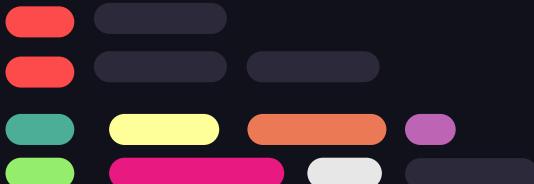


Tipos de Dados, variáveis e constantes

{ Adição/Soma

Adição (+): A operação de adição é usada para somar dois ou mais números.

```
a = 5  
b = 10  
soma = a + b
```



{}

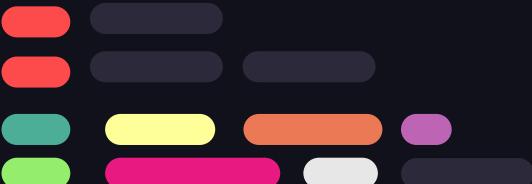


Tipos de Dados, variáveis e constantes

{ Subtração/Diferença

Subtração (-): A operação de subtração é usada para subtrair um número de outro.

```
a = 15  
b = 5  
diferenca = a - b
```

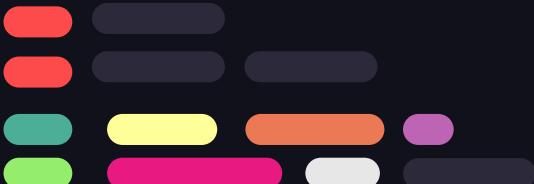


Tipos de Dados, variáveis e constantes

{ Multiplicação/Produto

Multiplicação (*): A multiplicação é usada para multiplicar dois ou mais números.

```
a = 5  
b = 3  
produto = a * b
```



{}

*

Tipos de Dados, variáveis e constantes

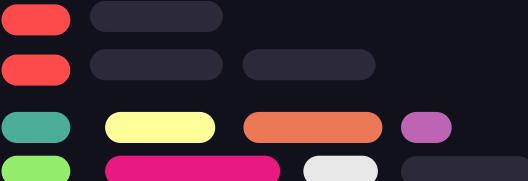
{ Divisão/Quociente

Divisão (/): A operação de divisão é usada para dividir um número por outro. A divisão entre inteiros resulta num quociente inteiro, enquanto a divisão entre números de ponto flutuante resulta num quociente de ponto flutuante. ([alterar](#))

```
a = 15  
b = 3  
quociente = a / b
```

```
c = 15.0  
d = 3.0  
quociente = c / d
```

}



Tipos de Dados, variáveis e constantes

{ Resto/Módulo

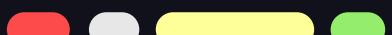
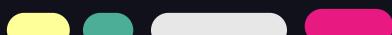
Módulo (%): O módulo retorna o resto da divisão entre dois números inteiros.

```
a = 15  
b = 4  
resto = a % b
```

}



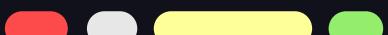
PRÁTICA! Exercicio 11



Crie um programa que leia 2 valores introduzidos pelo utilizador e que apresente a sua **SOMA** e **SUBTRAÇÃO**.



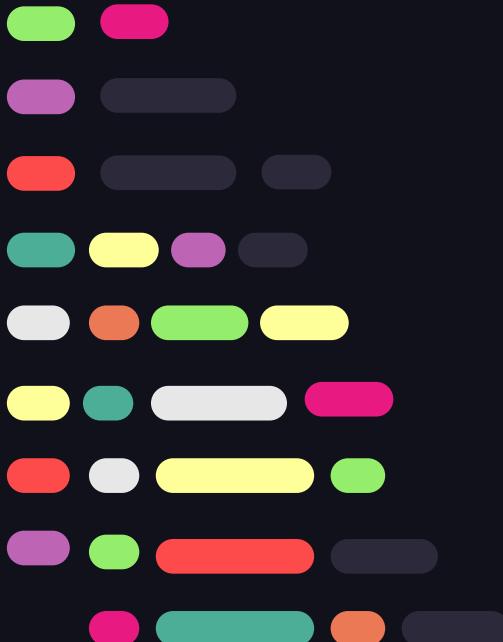
PRÁTICA! Exercicio 12



Crie um programa que leia 2 valores introduzidos pelo utilizador e que apresente a sua **MULTIPLICAÇÃO** e **DIVISÃO**.



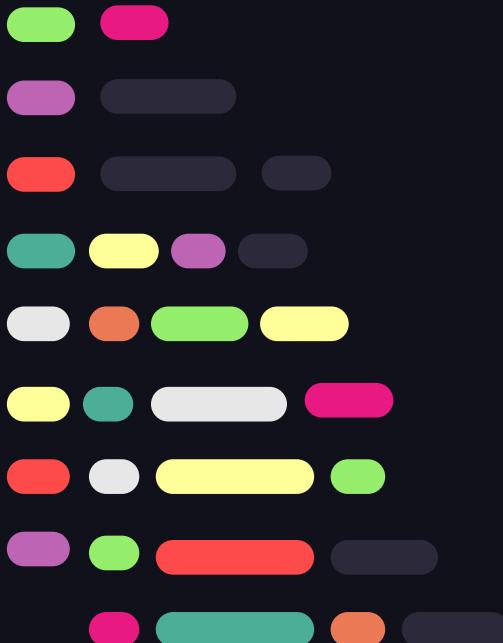
PRÁTICA! Exercicio 13



Crie um programa que leia 2 valores introduzidos pelo utilizador e que apresente o **RESTO** da sua divisão.



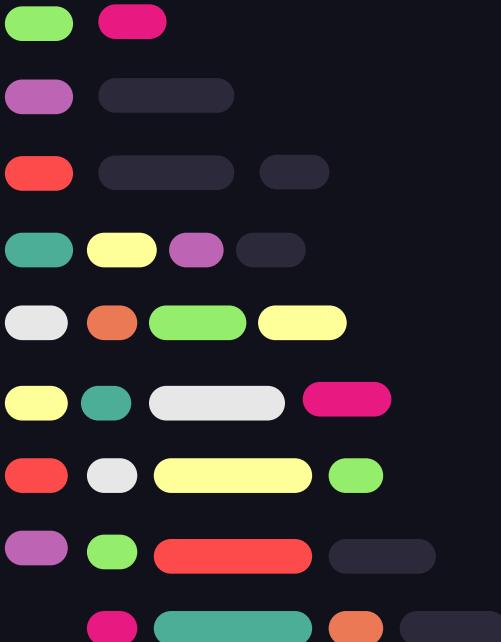
PRÁTICA! Exercicio 14



Cria um programa que leia um número introduzido pelo utilizador e que mostre o seu antecessor e sucessor.



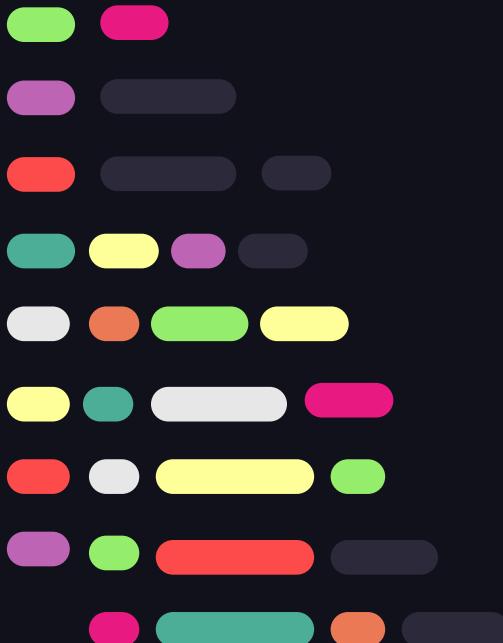
PRÁTICA! Exercicio 15



Cria um programa que leia 2 valores introduzidos pelo utilizador e que apresente a sua SOMA, SUBTRAÇÃO, MULTIPLICAÇÃO, DIVISÃO e RESTO.



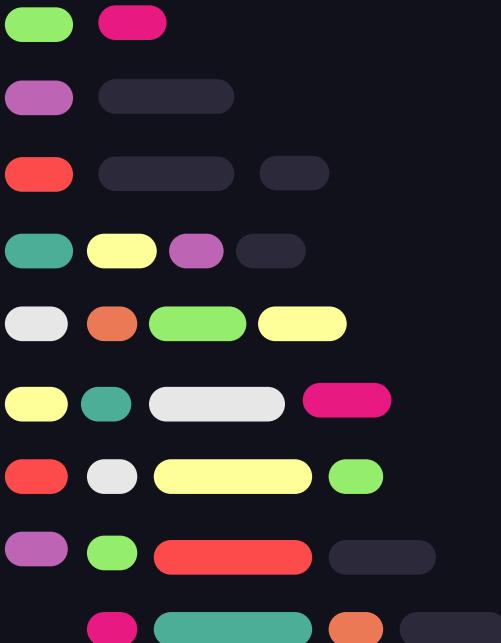
PRÁTICA! Exercicio 16



Cria um programa que leia 5 notas introduzidas pelo utilizador e que calcule a média aritmética entre eles.



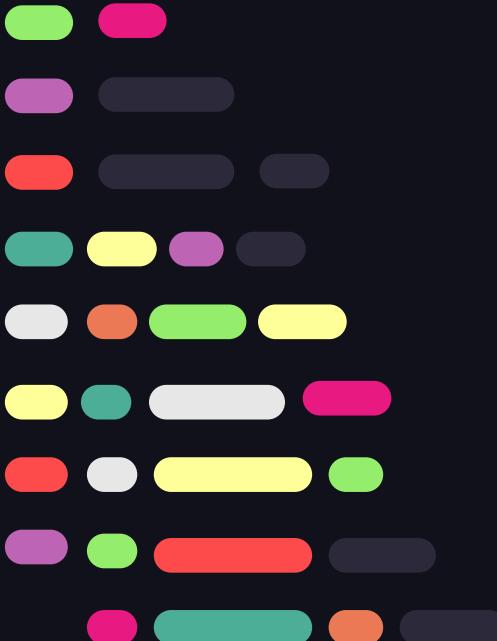
PRÁTICA! Exercício 17



Cria um programa que peça o ano de nascimento do utilizador e o ano atual e que calcule a idade do utilizador.



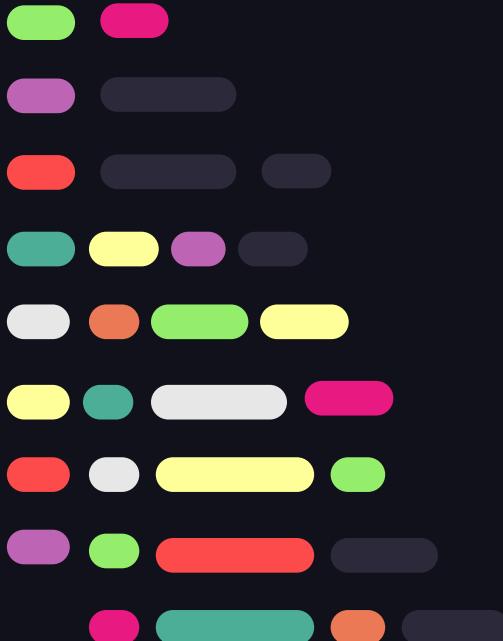
PRÁTICA! Exercicio 18



Crie um programa que pergunte a quantidade de km percorridos por um carro alugado e quantidade de dias que foi alugado. Apresente o total a pagar sabendo que o carro custa 60€/dia e 0.456€/km.



PRÁTICA! Exercício 19



Crie um programa que peça um número ao utilizador e que apresente a sua tabuada.

