PAlhoça 05 de agosto de 2022

Atividade de ADS algorítmo:

VisualG

Professor/a:Prof. MSC. Clodomir Coradini.

aLUNO: naharavan luiz ferreira.

1. A fábrica de refrigerantes Meia-Cola vende seu produto em três formatos: lata de 350 ml, garrafa de 600 ml e garrafa de 2 litros. Se um comerciante compra uma determinada quantidade de cada formato, faça um algoritmo para calcular quantos litros de refrigerante ele comprou.

Algoritmo "Meia\_Cola"

// Disciplina: [ADS 101 - Algoritmo]

// Professor: PROF. MSC. CLODOMIR CORADINI

// VISUALG 3.0.7.0 \*Interpretador e Editor de Algoritimos\*

// \*Última atualização:03 de outubro de 2015\*

// Função : calcular quantos litros de refrigerante ele comprou.

// três formatos: lata de 350 ml, garrafa de 600 ml e garrafa de 2 litros.

// Autor : Naharavan Luiz Ferreira

// Data : 07/10/2022

// Seção de Declarações

var

Lata, Garrafa1 , Garrafa2: Inteiro

Qlitros : Real

Inicio

// Seção de Comandos

Escreval ("Informe a quantidade de latas 350ml:")

Leia (Lata)

Escreval ("Informe a quantidade de garrafas 600ml:")

Leia (Garrafa1)

Escreval ("Informe a quantidade de garrafas 2000ml:")

Leia (Garrafa2)

//Calculo dos litros.

QLitros <- ((350\*Lata)+(600\*Garrafa1)+(2000\*Garrafa2))/1000

Escreval ("O comerciante comprou", Qlitros, " litros de refrigerante.")

Fimalgoritmo

1. Pedrinho tem um cofrinho com muitas moedas, e deseja saber quantos reais conseguiu poupar. Faça um algo ritmo para ler a quantidade de cada tipo de moeda, e imprimir o valor total economizado, em reais. Considere que existam moedas de 1, 5, 10, 25 e 50 centavos, e ainda moedas de 1 real. Não havendo moeda de um tipo, a quantidade respectiva é zero.

Algoritmo "Cofrinho\_Pedrinho"

// Disciplina: [ADS 101 - Algoritmo]

// Professor: PROF. MSC. CLODOMIR CORADINI

// VISUALG 3.0.7.0 \*Interpretador e Editor de Algoritimos\*

// \*Última atualização:03 de outubro de 2015\*

// Função : ler a quant. de cada tipo de moeda, e imprimir o valor economizado.

// existam moedas de 1, 5, 10, 25 e 50 centavos, e ainda moedas de 1 real.

// Não havendo moeda de um tipo, a quantidade respectiva é zero.

// Autor : Naharavan Luiz Ferreira

// Data : 07/10/2022

// Seção de Declarações

var

Cent1, Cent5, Cent10, Cent25, Cent50, Mreal : Inteiro

QValor : Real

Inicio

// Seção de Comandos

Escreval ("Informe a quantidade de moedas de 1 centavo:")

Leia (Cent1)

Escreval ("Informe a quantidade de moedas de 5 centavos:")

Leia (Cent5)

Escreval ("Informe a quantidade de moedas de 10 centavos:")

Leia (Cent10)

Escreval ("Informe a quantidade de moedas de 25 centavos:")

Leia (Cent25)

Escreval ("Informe a quantidade de moedas de 50 centavos:")

Leia (Cent50)

Escreval ("Informe a quantidade de moedas de 1 real:")

Leia (Mreal)

//Calculo das moedas.

QValor <- ((1\*Cent1)+(5\*Cent5)+(10\*Cent10)+(25\*Cent25)+(50\*Cent50)+(100\*Mreal))/100

//Decisão.

Se Qvalor > 0 entao

Escreval ("Pedrinho economizou: R$", QValor)

Senao

Escreval ("Pedrinho não economizou nada ainda.")

Fimse

Fimalgoritmo

1. Num dia de sol, você deseja medir a altura de um prédio, porém, a trena não é suficientemente longa. Assumindo que seja possível medir sua sombra e a do prédio no chão, e que você lembre da sua altura, faça um algo ritmo para ler os dados necessários e calcular a altura do prédio.

Algoritmo "altura\_Prédio"

// Disciplina: [ADS 101 - Algoritmo]

// Professor: PROF. MSC. CLODOMIR CORADINI

// VISUALG 3.0.7.0 \*Interpretador e Editor de Algoritimos\*

// \*Última atualização:03 de outubro de 2015\*

// Função : faça um algo ritmo para ler os dados necessários

//e calcular a altura do prédio assumindo que seja possível medir sua sombra

// e a do prédio no chão.

// Autor : Naharavan Luiz Ferreira

// Data : 09/10/2022

// Seção de Declarações

var

APredio, APessoa, SPredio, SPessoa : Real

Inicio

// Seção de Comandos

Escreval ("Informe a distancia da sombra do prédio:")

Leia (SPredio)

Escreval ("Informe a sua altura:")

Leia (APessoa)

Escreval ("Informe a distancia da sua sombra:")

Leia (SPessoa)

//Calculo da altura do prédio.

APredio <- SPredio\*APessoa/SPessoa

Escreval ("A altura do prédio é:",APredio:8:2)

Fimalgoritmo

1. Um tonel de refresco é feito com 8 partes de água mineral e 2 partes de suco de maracujá. Faça um algo ritmo para calcular quantos litros de água e de suco são necessários para se fazer X litros de refresco (informados pelo usuário).

Algoritmo "Tonel\_refresco"

// Disciplina: [ADS 101 - Algoritmo]

// Professor: PROF. MSC. CLODOMIR CORADINI

// VISUALG 3.0.7.0 \*Interpretador e Editor de Algoritimos\*

// \*Última atualização:03 de outubro de 2015\*

// Função : calcular quantos litros de água e de suco são necessários

// para se fazer X litros de refresco

// 8 partes de água mineral e 2 partes de suco de maracujá

// Autor : Naharavan Luiz Ferreira

// Data : 09/10/2022

// Seção de Declarações

var

Lsuco, Lagua, Lmaracuja : Real

Inicio

// Seção de Comandos

Escreval ("Informe a qunatidade de litros de suco:")

Leia (Lsuco)

//Calculo do refresco.

Lagua <- Lsuco\*0.8

Lmaracuja <- Lsuco\*0.2

Escreval ("São necessários,", Lagua," litros de água e", Lmaracuja," litros de maracujá.")

Fimalgoritmo

1. Calcule o volume de uma caixa d'água cilíndrica.

Algoritmo "Volume\_cilindro"

// Disciplina: [ADS 101 - Algoritmo]

// Professor: PROF. MSC. CLODOMIR CORADINI

// VISUALG 3.0.7.0 \*Interpretador e Editor de Algoritimos\*

// \*Última atualização:03 de outubro de 2015\*

// Função : 25. Calcule o volume de uma caixa d'água cilíndrica.

// Autor : Naharavan Luiz Ferreira

// Data : 09/10/2022

// Seção de Declarações

var

VCilindro, Raio, Altura : Real

Inicio

// Seção de Comandos

Escreval ("Informe o raio da caixa d'água:")

Leia (Raio)

Escreval ("Informe a altura da caixa d'água:")

Leia (Altura)

//Calculo volume da caixa d'água.

VCilindro <- 3.14\*(Raio^2)\*Altura

Escreval ("O volume da caixa d'água é:", VCilindro)

Fimalgoritmo

1. Faça um programa que receba três números, calcule e mostre a multiplicação desses números.

Algoritmo "Multiplicacao\_tres\_numeros"

// Disciplina: [ADS 101 - Algoritmo]

// Professor: PROF. MSC. CLODOMIR CORADINI

// VISUALG 3.0.7.0 \*Interpretador e Editor de Algoritimos\*

// \*Última atualização:03 de outubro de 2015\*

// Função : multiplicação de três numeros.

// Autor : Naharavan Luiz Ferreira

// Data : 09/10/2022

// Seção de Declarações

var

N1, N2, N3, Mult : Real

Inicio

// Seção de Comandos

Escreval ("Informe o primeiro numero:")

Leia (N1)

Escreval ("Informe o segundo numero:")

Leia (N2)

Escreval ("Informe o terceiro numero:")

Leia (N3)

//Calculo multiplicação.

Mult <- N1\*N2\*N3

Escreval ("O Valor da multiplicação dos três numeros é:", Mult)

Fimalgoritmo

1. Faça um programa que receba dois números, calcule e mostre a divisão do primeiro número pelo segundo. Sabe-se que o segundo número não pode ser zero, portanto não é necessário se preocupar com validações.

Algoritmo "Divisão\_números"

// Disciplina: [ADS 101 - Algoritmo]

// Professor: PROF. MSC. CLODOMIR CORADINI

// VISUALG 3.0.7.0 \*Interpretador e Editor de Algoritimos\*

// \*Última atualização:03 de outubro de 2015\*

// Função : divisão de numeros.

// Autor : Naharavan Luiz Ferreira

// Data : 09/10/2022

// Seção de Declarações

var

Dividendo, Divisor, Quociente : Real

Inicio

// Seção de Comandos

Escreval ("Informe o numero a ser dividido:")

Leia (Dividendo)

Escreval ("Informe por quanto você quer dividir:")

Leia (Divisor)

//Tomada de decisão.

Se Divisor <= 0 então

Escreval (" Não podemos dividir por este numero!")

Senão

//Calculo divisão.

Quociente <- Dividendo/Divisor

Escreval ("O Valor da divisão dos numeros é:", Quociente)

Fimse

Fimalgoritmo

1. Faça um programa que receba duas notas, calcule e mostre a média ponderada dessas notas, considerando peso 2 para a primeira nota e peso 3 para a segunda nota.

Algoritmo "Calculo\_media\_ponderada\_02"

// Disciplina: [ADS 101 - Algoritmo]

// Professor: PROF. MSC. CLODOMIR CORADINI

//VISUALG 3.0.7.0 \*Interpretador e Editor de Algoritimos\*

//\*Última atualização:03 de outubro de 2015\*

// Função : Faça um algoritmo para ler duas notas

// imprimir a sua média ponderada

// (as notas tem pesos respectivos de 2 e 3)

// Autor : Naharavan Luiz Ferreira

// Data : 09/10/2022

// Seção de Declarações

var

Nota1, Nota2, MediaP: Real

Inicio

// Seção de Comandos

Escreval ("Informe a primeira nota: ")

Leia (Nota1)

Escreval ("Informe a segunda nota: ")

Leia (Nota2)

//Calculo da média.

MediaP <- ((Nota1\*2)+(Nota2\*3))/(2+3)

Escreval ("A média ponderada do aluno é:", MediaP)

Fimalgoritmo

1. Faça um programa que receba o preço de um produto, calcule e mostre o novo preço, sabendo-se que este sofreu um desconto de 10%.

Algoritmo "Calculo\_desconto\_produto"

// Disciplina: [ADS 101 - Algoritmo]

// Professor: PROF. MSC. CLODOMIR CORADINI

//VISUALG 3.0.7.0 \*Interpretador e Editor de Algoritimos\*

//\*Última atualização:03 de outubro de 2015\*

// Função : Faça um algoritmo receba o preço de um produto

// mostre o novo preço que sofreu um desconto de 10%.

// Autor : Naharavan Luiz Ferreira

// Data : 09/10/2022

// Seção de Declarações

var

PProduto, PCDesconto: Real

Inicio

// Seção de Comandos

Escreval ("Informe o preço do produto: ")

Leia (PProduto)

// Calculo do desconto

PCDesconto <- PProduto\*0.9

Escreval ("O preço com desconto é R$", PCDesconto)

Fimalgoritmo

1. Um funcionário recebe um salário fixo mais 4% de comissão sobre as vendas. Faça um programa que receba o salário fixo de um funcionário e o valor de suas vendas, calcule e mostre a comissão e o salário final do funcionário.

Algoritmo "Salário\_mais\_comissão"

// Disciplina: [ADS 101 - Algoritmo]

// Professor: PROF. MSC. CLODOMIR CORADINI

// VISUALG 3.0.7.0 \*Interpretador e Editor de Algoritimos\*

// \*Última atualização:03 de outubro de 2015\*

// Função : Calcule o salário do funcionário recebe um salário fixo

// mais 4% de comissão sobre as vendas

// Autor : Naharavan Luiz Ferreira

// Data : 09/10/2022

// Seção de Declarações

var

Salario, Vendas, Trecebe: Real

Inicio

// Seção de Comandos

Escreval ("Informe o valor do salário:")

Leia (Salario)

Escreval ("Informe o valor das vendas:")

Leia (Vendas)

//Calculo salário final.

Trecebe <- Salario + (Vendas\*0.04)

Escreval ("O total dos proventos é: R$", Trecebe)

Fimalgoritmo