

Aluno - Renan Santos Cavalcante

1.a = 21 (Fibonacci)

1.b = 17 (D)

2. 29 Maças e 5 Filhos. $5 \times 5 = 25$, Sobram 4; $6 \times 5 = 30$, Falta 1.

3. Dado que Adriano e Carlos são mais velhos que Daniela a resposta é "C"

4.

4 6
2 2 6
8 4
2 8

5. 15° A lente aumenta 3x, mas não muda o ângulo

6. Em sentido horário: Daniel, Júlio, Pedro, Marina, Doroti, Sônia, Claudinho e Paulo. Presumo que Luísa esteja no EUA. Caso não esteja, Paulo fica sem seu lugar, já que sempre chega atrasado.

7.a

- 1 - Retirar o ovo da geladeira
- 2 - Pegar a frigideira
- 3 - Colocar a frigideira no fogo
- 4 - Colocar óleo
- 5 - Esperar o óleo ficar quente
- 6 - Quebrar o ovo separando a casca
- 7 - Colocar o conteúdo do ovo na frigideira
- 8 - Tampar para que o vapor cozinhe a parte de cima e também evite de respingar

óleo

- 9 - Esperar aproximadamente um minuto
- 10 - Virar o ovo
- 11 - Esperar aproximadamente 30 segundos
- 11 - Retirar o ovo da frigideira
- 12 - Apagar o fogo

7.b

- 1 - Presumindo que exista um estepe e ele esteja em perfeito estado
- 2 - Pegar o macaco no porta malas
- 3 - Colocar o macaco embaixo do carro
- 4 - Usar o macaco para levantar a parte do carro onde tem o pneu furado
- 5 - Pegar uma chave de roda
- 6 - Usar a chave para desparafusar o pneu furado
- 7 - Retirar o pneu furado
- 8 - Colocar o estepe no lugar do pneu furado
- 9 - Parafusar o estepe com a chave de roda

- 10 - Abaixar o carro tirando a pressão do macaco
- 11 - Guardar as ferramentas utilizadas (Macaco e chave de roda)

7.c

- 1a - Presumindo que o carro esteja em perfeito estado de uso
- 2a - Pega a chave
- 3a - Abre a porta do carro
- 4a - Senta na cadeira do motorista
- 5a - Fecha a porta
- 6a - Coloca a chave da ignição
- 7a - Da partida no carro
- 8a - Pisa na embrenhagem
- 9a - Tira o carro do ponto morto e coloca na primeira marcha
- 10a - Tira o pé da embrenhagem enquanto acelera

- 1b - Presumindo que o carro esteja em um morro com o freio de mão
- 2b - Pega a chave
- 3b - Abre a porta do carro
- 4b - Senta na cadeira do motorista
- 5b - Fecha a porta
- 6b - Tira o freio de mão

- 1c - Presumindo que o carro tem problemas de partida
- 2c - Procure ajuda de curiosos
- 3c - Peça para que eles estão empurrando o carro
- 4c - Enquanto eles empurram o carro
 - 4.1c - Entre no carro e tente dar partida
 - 4.2c - Caso o carro não dê partida tente novamente o item 4.1c
 - 4.3c - Caso o carro pegue, prossiga para o item 5c.
- 5c - Alegria

7.d

- 1 - Procurar uma faixa de pedestres
- 2 - Olhar para a esquerda
- 3 - Olhar para a direita
- 3 - Dar o primeiro passo em direção ao outro lado da rua
- 4 - Repetir dando passos até chegar ao destino

7.e

- 1 - Presumindo que você já tem as malas
- 2 - Pegar as malas do guarda-roupas
- 3 - Colocá-las em cima de uma superfície com espaço e abri-las
- 4 - Inserir dentro das malas:
 - 4.1 - Itens de higiene pessoal
 - 4.2 - Roupas
 - 4.3 - Dinheiro
 - 4.4 - Alimentos em pequenas quantidades
 - 4.5 - Algum tipo de entretenimento (Livro, Jogo, etc)
- 5 - Fechar as malas

7.f

- 1 - Sai de casa com antecedência
- 2 - Pega o ônibus em direção ao local da prova
- 3 - Chega no local da prova com pelo menos uma hora de antecedência
- 4 - Aos 10 minutos do início da prova, entrar na sala de aplicação
- 5 - Ouvir atentamente as informações que os aplicadores vão falar
- 6 - Começando a prova fazer:
 - 6.1 - Certificar se os seus dados estão corretos
 - 6.2 - Começar a prova pelo que foi mais estudado
 - 6.3 - Caso não saiba uma questão, pule para a próxima
 - 6.4 - Chute as questões que não foram respondidas de acordo com a probabilidade de ser determinada letra
- 7 - Marcar o cartão resposta
- 8 - Entregar o cartão resposta

7.g

- 1 - Definir uma palavra específica
- 2 - Dizer uma letra
- 3 - Verificar se esta letra está contida na palavra definida no item 1g
- 4 - Caso esteja contida, continuar para próxima letra
- 5 - Caso não esteja contida, adicionar uma parte do boneco que será enforcado
- 6 - Se a palavra for decifrada antes de 6 erros, vence os que estão adivinhando
- 7 - Se a palavra não for decifrada antes dos 6 erros, vence os que estão enforcando.

7.h

- 1 - Fazer duas linhas verticais e duas horizontais
- 2 - As linhas horizontais cruzando as verticais e subdividindo em 3 linhas de $\frac{1}{3}$ a linha vertical inteira
- 3 - Definir se quem começa é o 0 ou o X
- 4 - Fazer a primeira marcação dentro dos quadrados que foram definidos pelas duas linhas
- 5 - Caso o primeira a jogar seja 0, logo em seguida jogará o X
- 6 - Caso o primeira a jogar seja X, logo em seguida jogará o 0
- 7 - Os dois jogadores continuarão a marcar dentro de um plano 3x3 até que:
 - 7.1 - Um deles consiga fazer uma coluna ou linha de 3 símbolos iguais
 - 7.2 - Todos os espaços sejam preenchidos