DISCIPLINA: LÓGICA E PROGRAMAÇÃO I –	
PROFESSOR: JUNIO FIGUEIREDO	
ALUNO(A):	
ALONO(A).	

Exercício

Utilize o VisualG para resolver as questões:

PROBLEMA SEMANAL – DEVE SER ENTREGUE ATÉ O DIA 22/05.

Questão 1. Um quiosque de sorvetes vende casquinha somente nos sabores Chocolate (letra C) e Morango (letra M). Faça uma Algoritmo para imprimir uma mensagem na seguinte situações.

- A Sorvete de chocolate com mais de 3 bolas: 'desconto de 10%'
- B Sorvete de chocolate com menos de 3 bolas : 'desconto de 5%
- C Sorvete de Morango : 'sem desconto'
- D Sorvete invalido, quando for informado um sorvete que não existe

Questão 02. Construa um programa capaz de concluir qual dentre os animais seguintes foi escolhido, através de perguntas e respostas. Animais possíveis: leão, cavalo, homem, macaco, morcego, baleia, avestruz, pinguim, águia, tartaruga, crocodilo e cobra. Exemplo:

- ∘ É mamífero? Sim.
- ∘ É quadrupede? Sim.
- É carnívoro? Não.
- É herbívoro? Sim.
- Então o animal escolhido foi o cavalo.

Para resolver o problema, utilize a imagem do slide a seguir...



Envie para <u>junioinf2@gmail.com</u>

Assunto: Problema Semanal 01 – P1CCO NOITE Informe seu nome Completo no corpo do email

QUE A FORÇA ESTEJA COM VOÇÊ !!!

-11