

Lógica de programação: entrada e saída

Ferramenta a ser utilizada:

- <https://portugol.dev/>
- <https://erickweil.github.io/portugolweb/?authuser=0>

1 - Escreva um programa que leia 5 valores inteiros e imprima na tela na ordem inversa.

2 - Crie um programa que leia o nome de 4 pessoas e troque a ordem dos sobrenomes, por exemplo, considere que temos 2 pessoas cadastradas: Pedro Silva e Ana Carvalho, o seu programa deverá apresentar a seguinte mensagem, considerando as duas pessoas cadastradas: Pedro Carvalho e Ana Silva.

3 - Escreva um programa que leia 4 valores e calcule o produto deles. Ao final do programa, apresente os valores digitados e o resultado final.

4 - Elabore um programa que apresente o nome e a idade de uma pessoa, considerando que ela informe apenas o ano de nascimento e o seu nome. O seu programa deverá apresentar a seguinte mensagem: "Você se chama <nome_digitado> e possui <idade_calculada> anos de idade!"

5 - Escreva um programa que leia as 5 vogais e imprima na ordem inversa.

6 - Elabore um programa que leia 5 valores e calcule a média aritmética deles. Ao final do programa, apresente os valores digitados e a média aritmética.

7 - Crie um programa que leia um conjunto de letras que formem um nome de tamanho 6 e imprima esse conjunto de forma contrária. O seu programa deverá apresentar a seguinte mensagem: "Nome original <nome_original>, nome de trás para frente é <nome_inverso>".

8 - Construa um algoritmo para ler dois números. Em seguida, calcule a soma e a subtração desses números. Imprima os dados iniciais e os resultados.

9 - Escreva um programa para concatenar palavras digitadas pelo usuário. A concatenação é um termo usado em computação para designar a operação de unir o conteúdo de duas strings (cadeias). O usuário deverá informar três palavras e você deverá realizar a união delas em uma única variável. Ao final imprima as palavras originais e a nova palavra formada.

10 - Crie um programa que resolva a seguinte expressão numérica: $8x + 4y / (x + y)^2$. Considere que os valores de "x" e "y" serão informados pelo usuário.