Roteiro de Atividade Prática

Nome: Turma: .

**Atividade 1: Pontuação para um jogo**

**Situação-problema:**

Você está desenvolvendo um sistema de pontuação para um jogo. O sistema deve determinar se o jogador ganha ou perde com base na pontuação final, utilizando um operador ternário.

**Objetivo:**

Praticar a utilização do operador IF ternário.

**Passo a passo:**

1. Solicite ao usuário a pontuação final do jogo.
2. Defina a condição: se a pontuação for maior ou igual a 50, o jogador ganha; caso contrário, o jogador perde.
3. Utilize um operador ternário para determinar o resultado.
4. Exiba o resultado.

**Tempo estimado:** 30 minutos

Situação fictícia elaborada especialmente para o curso.

**Lista de materiais**

* Computador com acesso à internet
* Caderno para anotações
* Uma caneta

**Procedimento experimental**

1. Desenvolva o código para a resolução do programa citado.
2. Descreva em papel a estrutura lógica em que seu grupo pensou para solucionar a atividade.
3. Anote a resolução abaixo e envie pelo AVA:

|  |
| --- |
|  |
|  |
|  |
|  |
|  |