**Exercício Seção 03**

2 – Escreva um algoritmo que recebe como entrada dois números e calcule a soma entre eles e em seguida a multiplicação entre o resultado da soma e o primeiro número.

**Exercícios Seção 4**

1 - Identifique os dados de entrada, processamento e saída no algoritmo abaixo:

receber código da peça

receber valor da peça

receber quantidade de peças

calcular o valor total da peça (quantidade \*valor da peça)

mostrar o código da peça e seu valor total

2- Faça um algoritmo para "Calcular o estoque médio de uma peça”, sendo que:

estoque médio = (quantidade mínima + quantidade máxima) / 2

3 - Teste o algoritmo anterior com dados definidos por você.

4 - Faça um algoritmo que peça dois números e imprima a soma.

5 - Faça um algoritmo que converta metros para centímetros.

6 - Faça um algoritmo que pergunte quanto você ganha por hora

e o número de horas trabalhadas no mês. Calcule e mostre o total

do seu salário no referido mês.

7 - Tendo como dados de entrada a altura de uma pessoa, construa

um algoritmo que calcule seu peso ideal, usando a seguinte fórmula:

(72.7 \* altura) – 58

**Exercícios Seção 7**

1 - Ler uma variável numérica n e imprimi-la somente se a mesma for maior

que 100, caso contrário imprimi-la com o valor zero.

2 - Elabore um algoritmo que leia um número. Se positivo armazene-o em 'a'

se for negativo, em 'b'. No final mostrar o resultado.

3 - Ler número e verificar se ele é par ou ímpar. Quando for par armazenar

esse valor em r p' e quando for ímpar armazená-lo em 'i’.

Exibir 'p' e 'i' no final do processamento.

4 - Tendo como dados de entrada a altura e o sexo de uma pessoa, construa

um algoritmo que calcule seu peso ideal, utilizando as seguintes fórmulas:

Para homens: (72.7 \* altura) - 58

Para mulheres: (62.1\* altura) - 44.7

5 - João da Silva, pescadora comprou microcomputador para controlar o

rendimento diário de seu trabalho. Toda vez que ele traz peso de peixes

maior que o estabelecido pelo regulamento de pesca do estado de São Paulo

(50 quilos) deve pagar una multa de R$ 4,00 por quilo excedente.

João precisa que você faça algoritmo que leia a variável 'p' (peso de peixes)

e verifique se há excesso. Se houver, gravar na variável 'e' (excesso)

e na variável ‘m' o valor da multa que João deverá pagar. Caso contrário mostrar

tais variáveis cm o conteúdo 'zero’.

6 - Elabore algoritmo que leia as variáveis 'c' e 'n’, respectivamente código

e número de horas trabalhadas de operário. calcule o salário sabendo-se que

ele ganha R$ 10,00 por hora. Quando o número de horas exceder a 50 calcule o

excesso de pagamento armazenando-o na variável 'e’, caso contrário zerar tal variável.

A hora excedente de trabalho vale R$ 20,00. No final do processamento imprimir o

salário total e o salário excedente.

7 – Desenvolva um algoritmo que:

a) Leia 4 (quatro) números:

b) Calcule o quadrado de cada um

c) Se o valor resultante do quadrado do terceiro for 1000, imprima-o e finalize:

d) Caso contrário, imprima os valores Lidos e seus respectivos quadrados,

8 - Faça um algoritmo que leia um número inteiro e mostre uma mensagem indicando se este número é par ou ímpar, e se é positivo ou negativo.

9 - A Secretaria de Veio Ambiente que controla o índice de poluição mantém 3 grupos de indústrias que são altamente poluentes do meio ambiente. O índice de poluição aceitável varia de 0,05 até 0,25. Se o índice sobe para as indústrias do 10 grupo são intimadas a suspenderem suas atividades, se o Índice crescer para 0,4 as industrias do 10 e 20 grupos são intimadas a suspenderem suas atividades, se o índice atingir todos os grupos devem ser notificados a paralisarem suas atividades. Faça algoritmo que leia o índice de poluição medido e emita a notificação adequada aos diferentes

10 - Elabore algoritmo que dada a idade de um nadador classifique-o em

uma das seguintes categorias:

infantil-a = 5 a 7 anos

infantil-b = 8 a 11 anos

juvenil-a = 12 a 13 anos

juvenil-b = 14 a 17 anos

adultos = Maiores de 18 anos

**Exercícios Seção 08**

1 - Faça algoritmo que determine o maior entre N números. A condição de parada é a entrada de valor 0, ou seja, o algoritmo deve ficar calculando o maior até que a entrada seja igual a O (ZERO).

2 - Faça algoritmo que conte de 1 a 100 e a cada múltiplo de 10 emita uma mensagem: "Múltiplo de 10”.

3 - Elabore programa que gera e escreve os números ímpares dos números entre 100 e 200.

4 - Construa algoritmo que leia 10 valores inteiros e positivos e:

a) Encontre o maior valor

b) Encontre o menor valor

c) Calcule a média dos números lidos

5 - Faça programa que leia nomes de usuário e a sua senha e não aceite a senha igual ao nome do usuário, mostrando uma mensagem de erro e voltando a pedir as informações.

6 - Desenvolva gerador de tabuada, capaz de gerar a tabuada de qualquer número inteiro entre 1 a 10. O usuário deve informar de qual número ele deseja ver a tabuada. A saída deve ser conforme o exemplo abaixo:

Tabuada de 5:

5 x 1=5

5 x 2=10

5 x 10 = 50

7 - Sua organização acaba de contratar um estagiário para trabalhar no

Suporte de Informática, com a intenção de fazer levantamento nas

sucatas encontradas nesta área. A primeira tarefa dele é testar todos

os cerca de 200 mouses que se encontram lá, testando e anotando o

estado de cada deles, para verificar o que se pode aproveitar deles.

Foi requisitado que você desenvolva programa para registrar este

levantamento. O programa deverá receber número indeterminado

de entradas, cada urna contendo: um número de identificação do

mouse o tipo de defeito:

- Necessita da esfera;

- Necessita de limpeza;

- Necessita troca do cabo ou conector;

- Quebrado ou inutilizado

una identificação igual a zero encerra o programa. Ao final o

programa deverá emitir o seguinte relatório:

Quantidade de mouses: 100

Situação Quantidade: Percentual:

1-Necessita da esfera 40 40%

2-Necessita de limpeza 30 30%

3-Necessita troca do cabo ou conector 15 15%

4-quebrado ou inutilizado 15 15%

**Exercícios Seção 09**

1 - Faça um algoritmo que carregue um vetor de 5 elementos inteiros e em seguida armazene em um vetor apenas os números pares maiores que O. No final deve mostrar os elementos do vetor na tela.

2 - Escreva um algoritmo que leia dois vetores de 10 posições e faça a soma dos elementos de mesmo índice, colocando o resultado em um terceiro vetor. Mostre o vetor resultante.

3 - Faça um programa que carregue um vetor com dez números inteiros. Mostre o vetor na ordem inversa a que foi digitado.

4 - Escreva um algoritmo que leia e mostre um vetor de 20 elementos inteiros, em seguida, mostre a soma de todos os elementos.

5 - Faça um programa que carregue um vetor com dez números inteiros. Calcule e mostre os números superiores a 50 e suas respectivas posições. Mostrar mensagem se não existir nenhum número nesta condição.

6 - Faça um programa que receba um código numérico inteiro e um vetor de cinco posições de números reais. Se o código for zero, termine o programa. Se o código for 1, mostre o vetor na ordem direta. Se o código for 2, mostre o vetor na ordem inversa.