



Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará – IFCE
Campus Tianguá
Curso: Ciência da Computação
Disciplina: Introdução à Programação Turma: S1
Professor: Anderson Passos de Aragão

Atividade Avaliativa de Introdução à Programação

1. Escreva um programa que contenha uma função que recebe as 3 notas de um aluno por parâmetro e uma letra. Se a letra for A o procedimento calcula a média aritmética das notas do aluno, se for P, a sua média ponderada (pesos: 5, 3 e 2). Retorne a média calculada. **(2,5 pontos)**
2. Escreva um programa que contenha uma função que verifique se um valor é perfeito ou não. Um valor é dito perfeito quando ele é igual a soma dos seus divisores excetuando ele próprio. (Ex: 6 é perfeito, $6 = 1 + 2 + 3$, que são seus divisores). Retorne 1 caso o número seja perfeito e 0 caso ele não seja perfeito. **(2,5 pontos)**
3. Faça um programa que contenha uma função que recebe, por parâmetro, a hora de início e a hora de término de um jogo, ambas subdivididas em 2 valores distintos: horas e minutos. O procedimento deve retornar, também por parâmetro, a duração do jogo em horas e minutos, considerando que o tempo máximo de duração de um jogo é de 24 horas e que o jogo pode começar em um dia e terminar no outro. **(2,5 pontos)**
4. Faça programa que contenha uma função que leia um número não determinado de valores positivos e retorne a média aritmética dos mesmos. **(2,5 pontos).**