

1ADSC - Algoritmos 2023/2

[Página inicial](#) / [Meus cursos](#) / [1ADSC - Algoritmos 2023/2](#) / [Listas de Exercícios](#) / [Lista 01 - Diagrama de Atividades](#)

Lista 01 - Diagrama de Atividades

1. Crie um diagrama de atividade que represente o seguinte programa:

- a) O usuário informa 2 notas
- b) O programa calcula a média entre elas
- c) O programa exibe a média

2. Crie um diagrama de atividade que represente o seguinte programa:

- a) O usuário informa 2 notas
- b) O programa calcula a média entre elas
- c) O programa exibe a "#partiuestágio" caso a média seja maior ou igual a 5 e "#partiutentardenovo" em caso contrário

3. Crie um diagrama de atividade que represente o seguinte programa:

- a) O usuário informa seu sexo e sua idade
- b) Caso seja homem e menor de 18 anos, exiba "Você é homem e menino"
- c) Caso seja homem e idade a partir de 18 anos, exiba "Você é homem maior de idade"
- d) Caso seja mulher e menor de 18 anos, exiba "Você é mulher e menina"
- e) Caso seja mulher e idade a partir de 18 anos, exiba "Você é mulher maior de idade"

4. Crie um diagrama de atividade que represente o seguinte programa:

- a) Leia o estado brasileiro onde o usuário nasceu. Só aceite estados válidos, insistindo novamente até que seja informado um estado brasileiro
- b) Leia a quantidade de filhos que o usuário tem, porém, ela deve ficar entre 0 e 15. Caso contrário, insista novamente até que fique.
- c) Caso a quantidade de filhos for 3, exiba "#nãotemtv #nãoteminternet #nãotemvideogame".
- d) Caso a quantidade de filhos for 2, exiba "#nãotemtv".
- e) Caso a quantidade de filhos for 1, exiba "#nãotemvideogame".
- f) Caso não tenha filhos, exiba "#tv #internet #videogame"
- g) Caso a quantidade de filhos for mais de 3, exiba "#cresceiemultiplicaivos"

5. Crie um diagrama de atividade que represente o seguinte programa:

- a) O usuário informa quantas horas por noite dorme
- b) Caso ele durma de 0 a 4, exiba "#zumbi"
- c) Caso ele durma mais de 4 até menos de 7, exiba "Pouca concentração"
- d) Caso ele durma de 7 a 9, exiba "Boa concentração"
- e) Caso ele durma mais de 9, exiba "Olha a preguiça!"

6. (ENTREGAR) Crie um diagrama de atividade que represente o seguinte programa:

- a) O usuário informa a frente e a lateral de um terreno retangular

b) O programa calcula a área do terreno

c) O programa exibe "#terrenopequeno" se a área for menor que 100, exibe "#terrenomedio" se a área estiver entre 100 e 250 ou exibe "#terrenogrande" caso a área for maior que 250

7. (ENTREGAR) Crie um diagrama de atividade que represente o seguinte programa:

a) O usuário informa o salário de estagiário e o valor da faculdade.

b) O programa calcula a média diária salário líquido (salário – faculdade). Considerar 30 dias

c) Caso a média seja menor que 15, exibir "#controletotal"

d) Caso a média esteja entre 15 e 20, exibir "#ragazzonosabado"

e) Caso a média seja maior que 20 e menor 25, exibir "#cinemanamorada"

f) Caso a média é de 25 a 30, exibir "#novogame"

g) Caso a média seja maior que 30, exibir "#tobonito"

8) (ENTREGAR) Crie um diagrama de atividade que represente o seguinte programa:

a) Na franquia de desenhos animados "Dragon Ball" existe uma raça chamada Namekusei. Eles regeneram uma parte do corpo caso retirada a força. Porém, sempre que fazem isso perdem 10% de sua força vital (seu "ki"). Quando seu ki está em 5% ou menos, não podem mais regenerar e morrem.

b) No diagrama de atividades o Namekusei começa recebendo um golpe.

c) Verifique se o golpe retirou uma parte de seu corpo. Se sim, verifique se ainda pode regenerar. Se não, recebe outro golpe e começa tudo novamente.

d) Se ainda pode regenerar, regenera e perde ki. Se não pode, morre. Se não morreu, simplesmente recebe outro golpe e começa tudo novamente.

9) (ENTREGAR) Crie um diagrama de atividade que:

a) Receba 2 notas de um aluno. Nenhuma delas pode ser menor que 0 nem maior que 10.

b) A frequência em aula também deve ser solicitada e só devem ser aceitos valores entre 0 e 100, insistindo-se nessa entrada até que seja informado um valor válido.

c) Calcule a média e exiba ela.

d) Exiba "Parabéns, aprovado" se a média for maior ou igual a 6 e a frequência for a partir de 70% ou "Infelizmente, reprovado" em caso contrário.

e) Pergunte se será cadastrado um novo aluno. Se "sim", volte para o item a). Em caso contrário, finalize o programa.

Última atualização: Sunday, 20 Aug 2023, 21:47

◀ [Videoaula de HTML Básico](#)

Seguir para...

[Lista 02 - Introdução a JS](#) ▶