algoritmo "quiz"

// Função : Jogo de Perguntas e Respostas

// Autor : Dieine Laila

var

resposta: caractere;

pontos : inteiro;

QUESTÃO : caractere;

inicio

pontos <- 0 // começar a pontuação em zero

escreval("\*\*\*\*\* ===== QUIZ ===== \*\*\*\*\*")

escreval("Leia cada questão, responda com a letra")

escreval("da alternativa que você acredita ser a correta!")

escreval("Para SAIR antes de finalizar o jogo pressione a tecla ESC")

// QUESTÃO 01;

escreval ("QUESTÃO 01");

escreval ("O que é um algoritmo ?");

escreval ("(A) Central Unida de Processos");

escreval ("(B) uma série de instruções, raciocínios ou operações que visam um objetivo, em geral a solução de um problema.");

escreval ("(C) Cadastro Prioritário Único");

escreval ("QUAL É A LETRA DA RESPOSTA CERTA? ");

// PEGAR A RESPOSTA

leia(resposta);

// VERIFICAR SE ESTÁ CERTA OU NÃO

se resposta = "B" então;

escreval (" Você acertou! Parabéns! ");

pontos <- pontos + 10

senão;

escreval(" Que pena, você errou! ");

escreval (“Tente de novo”)

senão;

se resposta = "B" então;

escreval(" Você acertou! Parabéns! ");

pontos <- pontos + 5;

senao;

escreval(" Que pena, você errou! ");

pontos <- pontos 0;

fimse

// FIM DO SE SENAO

QUESTÃO 02

escreval ("QUESTÃO 02");

escreval("O que se aprende na lógica de programação?");

escreval ("(A) a programar");

escreval ("(B) a criar sequencias.");

escreval ("(C) a ligar um computador");

escreval ("QUAL É A LETRA DA RESPOSTA CERTA? ");

// PEGAR A RESPOSTA

leia(resposta);

// VERIFICAR SE ESTÁ CERTA OU NÃO

se resposta = "A" então;

escreval(" Você acertou! Parabéns! ");

pontos <- pontos + 10

senão;

escreval(" Que pena, você errou! ");

escreva (“Tente de novo”)

senão;

se resposta = "A" então;

escreval(" Você acertou! Parabéns! ");

pontos <- pontos + 5;

senao;

escreval(" Que pena, você errou! ");

pontos <- pontos 0;

fimse

// FIM DO SE SENAO

QUESTÃO 03;

escreval ("QUESTÃO 03");

escreval ("Para que serve um fluxograma na logica de programaçao ?");

escreval ("(A) para fazer a organização das contas do mês. ");

escreval ("(B) é usado para codificar uma computador para uso pessoal.");

escreval ("(C) é usado para ilustrar a sequência de instruções codificadas que um computador usa para realizar operações específicas.");

escreval ("QUAL É A LETRA DA RESPOSTA CERTA? ");

// PEGAR A RESPOSTA

leia(resposta);

// VERIFICAR SE ESTÁ CERTA OU NÃO

se resposta = "C" então;

escreval(" Você acertou! Parabéns! ");

pontos <- pontos + 10

senão;

escreval(" Que pena, você errou! ");

escreval (“Tente de novo”)

senão;

se resposta = "C" então;

escreval(" Você acertou! Parabéns! ");

pontos <- pontos + 5;

senao;

escreval(" Que pena, você errou! ");

pontos <- pontos 0;

fimse

// FIM DO SE SENAO

QUESTÃO 04

escreval ("QUESTÃO 04");

escreval ("Podemos dizer que a estrutura de um algoritmo dever ser : ");

escreval ("(A) complicado e difícil de se ler para não ser copiado.");

escreval ("(B) claro e o mais otimizado possível, pois é apenas uma representação de uma solução.");

escreval ("(C) de fácil entendimento pelo computador somente ");

escreval ("QUAL É A LETRA DA RESPOSTA CERTA? ");

// PEGAR A RESPOSTA

leia(resposta);

// VERIFICAR SE ESTÁ CERTA OU NÃO

se resposta = "B" então;

escreval(" Você acertou! Parabéns! ");

pontos <- pontos + 10

senão;

escreval(" Que pena, você errou! ");

escreva (“Tente de novo”)

senão;

se resposta = "B" então;

escreval(" Você acertou! Parabéns! ");

pontos <- pontos + 5;

senao;

escreval(" Que pena, você errou! ");

pontos <- pontos 0;

fimse

// FIM DO SE SENAO

QUESTÃO 05 ;

escreval ("QUESTÃO 05");

escreval ("Para se realizar cálculos com algoritmos, utilizamos como na matemática, os operadores matemáticos, quais são os usados na programação? ");

escreval ("(A) soma (+), subtração (-), multiplicação(\*),divisão(/), resto da divisão(%), apenas.");

escreval ("(B) soma (+), subtração, apenas.");

escreval ("(C) soma (+),divisão(/), apenas.”);

escreval ("QUAL É A LETRA DA RESPOSTA CERTA? ");

// PEGAR A RESPOSTA

leia(resposta);

// VERIFICAR SE ESTÁ CERTA OU NÃO

se resposta = "A" então;

escreval(" Você acertou! Parabéns! ");

pontos <- pontos + 10

senão;

escreval(" Que pena, você errou! ");

escreval (“Tente de novo”)

senão;

se resposta = "A" então;

escreval(" Você acertou! Parabéns! ");

pontos <- pontos + 5;

senao;

escreval(" Que pena, você errou! ");

pontos <- pontos 0;

fimse

// FIM DO SE SENAO

QUESTÃO 06 ;

escreval ("QUESTÃO 06");

escreval ("Utilizamos operadores lógicos na elaboração de algoritmos, eles são E, OU e NÃO, sobre eles podemos afirmar que : ");

escreval ("(A) operador E age como se, para que seu resultado seja verdadeiro, as expressões analisadas devem ser todas verdadeiras, sem nenhum valor falso que invalide este operador.");

escreval ("(B) operador OU possui menor facilidade em retornar verdadeiro, pois se pelo menos um dos dados ou expressões avaliados sejam verdadeiros, não é suficiente para que um retorno verdadeiro seja obtido.");

escreval ("(C) o operador NÃO, cancela a operação”);

escreval ("QUAL É A LETRA DA RESPOSTA CERTA? ");

// PEGAR A RESPOSTA

leia(resposta);

// VERIFICAR SE ESTÁ CERTA OU NÃO

se resposta = "A" então;

escreval(" Você acertou! Parabéns! ");

pontos <- pontos + 10

senão;

escreval(" Que pena, você errou! ");

escreval (“Tente de novo”)

senão;

se resposta = "A" então;

escreval(" Você acertou! Parabéns! ");

pontos <- pontos + 5;

senao;

escreval(" Que pena, você errou! ");

pontos <- pontos 0;

fimse

// FIM DO SE SENAO

QUESTÃO 07;

escreval ("QUESTÃO 07");

escreval ("O que são as variáveis na lógica de programação? ");

escreval ("(A) são estruturas que não são importantes em programação, independentemente da linguagem que se utilize para implementar os códigos ou programas. ");

escreval ("(B) são estruturas importantes em qualquer programação, independentemente da linguagem que se utilize para implementar os códigos ou programas. ");

escreval ("(C) são estruturas que dependem da linguagem para que os programas funcionem quando feitos com algoritmos. ”);

escreval ("QUAL É A LETRA DA RESPOSTA CERTA? ");

// PEGAR A RESPOSTA

leia(resposta);

// VERIFICAR SE ESTÁ CERTA OU NÃO

se resposta = "B" então;

escreval(" Você acertou! Parabéns! ");

pontos <- pontos + 10

senão;

escreval(" Que pena, você errou! ");

escreval (“Tente de novo”)

senão;

se resposta = "B" então;

escreval(" Você acertou! Parabéns! ");

pontos <- pontos + 5;

senao;

escreval(" Que pena, você errou! ");

pontos <- pontos 0;

fimse

// FIM DO SE SENAO

QUESTÃO 08;

escreval ("QUESTÃO 08");

escreval ("Como é feita a entrada de dados na programação ? ");

escreval ("(A) a entrada de dados somente pode ser feita por um programa especifico, que deve ser baixado e instalado na máquina do usuário, e deve ter uma autorização especial. ");

escreval ("(B) a entrada de dados é feita com pen drive. ");

escreval ("(C) o processo de entrada de dados mais comum é a digitação de dados pelo usuário que serve como periférico padrão para interação com algoritmos, mas há outras formas como leitura de dados gravados em arquivos, dados obtidos em redes de computadores, ou até na rede mundial Internet.”);

escreval ("QUAL É A LETRA DA RESPOSTA CERTA? ");

// PEGAR A RESPOSTA

leia(resposta);

// VERIFICAR SE ESTÁ CERTA OU NÃO

se resposta = "C" então;

escreval(" Você acertou! Parabéns! ");

pontos <- pontos + 10

senão;

escreval(" Que pena, você errou! ");

escreval (“Tente de novo”)

senão;

se resposta = "C" então;

escreval(" Você acertou! Parabéns! ");

pontos <- pontos + 5;

senao;

escreval(" Que pena, você errou! ");

pontos <- pontos 0;

fimse

// FIM DO SE SENAO

QUESTÃO 09;

escreval ("QUESTÃO 09");

escreval ("Qual a palavra que se utiliza na estrutura de decisão composta, para que se tenha duas opções de instruções a serem executadas a partir do resultado de expressões condicionais ? ");

escreval ("(A) Talvez ");

escreval ("(B) Senao ");

escreval ("(C) Sim ”);

escreval ("QUAL É A LETRA DA RESPOSTA CERTA? ");

// PEGAR A RESPOSTA

leia(resposta);

// VERIFICAR SE ESTÁ CERTA OU NÃO

se resposta = "B" então;

escreval(" Você acertou! Parabéns! ");

pontos <- pontos + 10

senão;

escreval(" Que pena, você errou! ");

escreval (“Tente de novo”)

senão;

se resposta = "B" então;

escreval(" Você acertou! Parabéns! ");

pontos <- pontos + 5;

senao;

escreval(" Que pena, você errou! ");

pontos <- pontos 0;

fimse

// FIM DO SE SENAO

QUESTÃO 10;

escreval ("QUESTÃO 10");

escreval ("O que é a estrutura de repetição ? ");

escreval ("(A) é uma estrutura que repete somente a primeira linha de códigos.");

escreval ("(B) é a estrutura que finaliza o programa.");

escreval ("(C) é uma estrutura que permite executar mais de uma vez o mesmo comando ou conjunto de comandos, de acordo com uma condição ou com um contador. ”);

escreval ("QUAL É A LETRA DA RESPOSTA CERTA? ");

// PEGAR A RESPOSTA

leia(resposta);

// VERIFICAR SE ESTÁ CERTA OU NÃO

se resposta = "C" então;

escreval(" Você acertou! Parabéns! ");

pontos <- pontos + 10

senão;

escreval(" Que pena, você errou! ");

escreval (“Tente de novo”)

senão;

se resposta = "C" então;

escreval(" Você acertou! Parabéns! ");

pontos <- pontos + 5;

senao;

escreval(" Que pena, você errou! ");

pontos <- pontos 0;

fimse

// FIM DO SE SENAO

// PLACAR FINAL

escreval("")

escreval("| \*\*\*\*\* | \*\*\*\*\*\*\* | \*\*\*\*\* |")

escreval("| |")

escreval(" PLACAR FINAL ", pontos, " pontos!")

escreval("| |")

escreval("| \*\*\*\*\* | \*\*\*\*\*\*\* | \*\*\*\*\* |")

se pontos <- 100

escreval("|\*EXCELENTE\* |");

senao;

escreval("|\*Ótimo\*|");

pontos <- pontos >=75, <= 99;

senao;

escreval("|\*Bom\*|");

pontos <- pontos >=50, <= 74;

senao;

escreval("|\*Regular\*|");

pontos <- pontos >=25, <= 49;

senao;

escreval("|\*Péssimo\*|");

pontos <- pontos <= 24;

fimse

// FIM DO SE SENAO

Finaldoalgoritmo