



Algoritmos e Programação: Fundamentos

Mateus Raeder



Exercícios sobre algoritmos

- Crie algoritmos para os problemas a seguir. Para cada algoritmo, crie uma representação em forma de **FLUXOGRAMA**.



Exercício 1

- Crie um algoritmo que solicita o nome do usuário pelo teclado e imprime na tela este nome.

Exercício 2

- Crie um algoritmo que pede o nome e a idade de dois jogadores (um de cada vez). Ao final, imprima o nome do jogador mais velho.

Exercício 3

- ▶ Crie um algoritmo que solicita o nome do usuário e a idade dele pelo teclado. O algoritmo deve imprimir na tela uma das mensagens abaixo:
 - ▶ “Você é adulto”, quando a idade digitada for maior ou igual a 18
 - ▶ “Você é adolescente”, quando a idade digitada for menor do que 18 e maior do que 13
 - ▶ “Você é criança”, quando a idade digitada for maior ou igual a 0 e menor ou igual a 13
 - ▶ “Idade inválida”, quando a idade digitada for menor do que 0



Exercício 4

- Crie um algoritmo que lê 4 números do teclado e imprime na tela se a soma dos 4 números é um valor par ou ímpar.

Exercício 5

- Crie um algoritmo que solicita que o usuário digite 10 números pelo teclado e, a cada número digitado, imprima na tela se o número é positivo, negativo ou zero.