UNIVERSIDADE SÃO FRANCISCO ALGORITMOS E LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO

LISTA DE EXERCÍCIOS 01 Passos iniciais. Definições. Algoritmos. Estruturas de Decisão. Laços.

- 1. Implementar um algoritmo que imprima a tabuada de um número qualquer maior que um.
 - usando enquanto (while);
 - usando repita (do-while);
 - usando para (for).

Use uma linguagem algoritmica e teste-o em uma linguagem de programação.

- 2. Exercícios do livro "Ciência dos Computadores" de Jean Paul Tremblay. Resolva <u>através de algoritmos</u> os problemas abaixo. Use a linguagem algorítmica:
 - a) pg 34 ex (todos)
 - b) pg 40 ex 1, 2
 - c) pg 55 ex (todos)
 - d) pg 62 ex 1, 2, 3, 6, 8
 - e) pg 69 ex 1, 2, 5, 7
 - f) pg 84 ex 2, 3, 4, 5, 6
 - g) pg 101 ex 1, 2, 7, 8
 - h) pg 106 ex 1, 2, 3, 5
 - i) pg 116 ex 7, 11, 12

OBS.: os exercícios a partir da página 84 já devem ser implementados em uma linguagem algoritmica de computador (C de preferência) e testados para validar seu funcionamento.

- 3. Dê o valor de S para as seguintes equações booleanas, utilizando tabelas-verdade para expressar as situações possíveis das variáveis:
 - S = A ou B e C
 - S = (A ou B) e C
 - S = (A e não(B)) ou (não(A) e B)
 - S = (A ou B ou C) e não(A) ou não(B e C)
- 4. Mostre, através de tabelas-verdade, se as seguintes expressões são ou não equivalentes:

•	não(A ou B)	<=> não(A) e não(B)	(?)
•	não(A e B)	<=> não(A) ou não(B)	(?)
•	A ou (B e C)	<=> não(A) ou não(B e C)	(?)
•	(não(A) e B)	<=> não(A ou não(B))	(?)
•	A ou (A e B)	<=> A	(?)
•	A e (B ou C)	<=> (A e B) ou (A e C)	(?)

PS.: os dois primeiros exercícios se referem à aplicação de dois importantíssimos teoremas, conhecidos como **Teoremas de** *De Morgan*. Pesquise o assunto e verifique quais são as regras provadas. Experimente também perguntar ao seu professor !!



- 1. Tremblay, Jean Paul; "Ciência dos Computadores"
 - a) pg 62 ex 4, 8
 - b) pg 69 ex 3
 - c) pg 101 4, 5
 - d) pg 116 ex 14