|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  | | |
| **AVALIAÇÃO 01 B** | | |
| **Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas** | | |
| **Unidade Curricular** | Lógica de Programação | |
| **Docente** | Luciano Moreira | **Data: 18/09/2024** |
| **Nome do estudante** | Digite seu nome | **50 pontos** |

**Avaliação Individual!**

1 - Represente, através do Fluxograma, o algoritmo que identifica a fruta escolhida da lista: (50 pontos)

a) O algoritmo deve informar a "regra do jogo": Mostrar a lista de frutas e solicitar para que o usuário escolha uma fruta, mas não diga qual foi.  
b) Após, o algoritmo deve fazer perguntas até chegar na fruta de acordo com suas características, seguindo os critérios.  
c) Caso não encontre a fruta, informe "Resposta errada, tente novamente!".  
d) Desenvolva a lógica do fluxograma para a identificação da fruta. Exemplo:

* Passo 1: Mostrar a lista de frutas.
* Passo 2: Perguntar se a fruta é pequena.
  + Se sim, perguntar se a fruta é vermelha.
    - Se sim, responder “a fruta escolhida é Morango”.
    - Se não, perguntar ...

Lista:

* Maçã
* Banana
* Morango
* Laranja
* Uva
* Melancia

Critérios:

* Tipo
  + Frutas pequenas
    - Vermelhas --> Morango
    - Roxas --> Uva
  + Frutas médias
    - Cítrica --> Laranja
    - Não cítrica --> Maçã
  + Frutas grandes
    - Amarela --> Banana
    - Verde por fora, vermelha por dentro --> Melancia

Dica: Utilizar números para a escolha do menu e perguntas do tipo "sim" e "não".  
  
  
Entregar o fluxograma (pdf, imagem)!  
  
  
