

## [NExT 2022.1] Desafio

Olá, esse é o Desafio NExT - Nova Experiência de Trabalho. Leiam com atenção todos os pontos abaixo antes de iniciar.

Este desafio terá início às 8:00 da quinta-feira, 10/02, e será encerrado às 23:59 do sábado, 12/02 (UTC-3).

Este desafio possui 12 (doze) questões, sendo da questão 1 (um) até a questão 5 (cinco) de múltipla escolha, sendo possível marcar uma única alternativa. Cada uma dessas cinco questões valem 0,5 (meio ponto).

Da questão 6 (seis) até a questão 12 (doze), é solicitado subir os arquivos do Portugol, no formato ".por". As questões 6, 7, 8, 9, 10 e 11, valem cada uma de 0 (zero ponto) até 1,0 (um ponto). A questão 12 vale de 0 (zero ponto) até 1,5 (um ponto e meio). Totalizando uma avaliação de até 10 (dez) pontos.

Para a correção das questões abertas, seguiremos os seguintes critérios:

1. Código funcional  
O código funciona e atende a todos os critérios previstos na questão.
2. Indentação  
O código está adequadamente indentado.
3. Implementação



O código está usando os recursos necessários para realizar a ação esperada.

Atenção!!

- \* Informe neste formulário o mesmo nome e e-mail inseridos na inscrição;
- \* Todas as questões trabalhadas neste desafio são dos conteúdos apresentados nas aulas do Treinamento Preparatório em Lógica de Programação;
- \* Não existe uma única forma correta para construir um código;
- \* Verifique todas as questões antes de enviar seu desafio. Após enviado, não será possível alterá-lo.

Bom desafio NExT!

**fabioreis.paz@gmail.com** [Alternar conta](#)



Rascunho salvo.

A foto e o nome associados à sua Conta do Google serão registrados quando você fizer upload de arquivos e enviar este formulário.. Só o e-mail informado por você faz parte da sua resposta.

**\*Obrigatório**

E-mail \*

Seu e-mail



Nome Completo \*

Mesmo nome como informado no momento da inscrição

Sua resposta

CPF \*

Apenas números. Formato: XXXXXXXXXXXXX

Sua resposta



1. (0,5 ponto) Podemos definir uma “variável” em programação como sendo:

- ☐ Um objeto que não ocupa espaço em memória, mas que pode representar valores ou expressões.
- ☐ É um espaço em memória ao qual podemos armazenar números, textos e caracteres sem precisar declará-los previamente.
- ☒ Variável é um espaço em memória capaz de guardar uma informação, seja um valor ou uma expressão.
- ☐ É um espaço em memória chamado também de constante, no qual ele não altera o valor durante a execução do código.
- ☐ Um objeto que existe no código e que não precisa ser armazenado em memória, pois seu valor pode ser alterado em qualquer parte do código.

Limpar seleção



2. (0,5 ponto) Para utilizar uma estrutura de decisão no código de um determinado problema devemos observar se:

- ☐ o problema pede uma estrutura que possua análise de condições, retornando um valor lógico (verdadeiro ou falso). Caso a condição seja verdadeira o código executa uma determinada ação, caso seja falsa, outro comando será executado.
- ☐ o problema apresenta uma estrutura em que algumas ações são repetitivas e, com a utilização de condicionais, podemos deixar o código mais simples. Além disso, possuem processos pelo qual o indivíduo deve tomar decisões e incrementar essas decisões no código.
- ☒ o problema deve apresentar apenas duas análises de condições, sendo um VERDADEIRO e o outro FALSO. A máquina irá processar as informações de forma booleana e a partir dos dados de entrada, tomará uma decisão.
- ☐ o problema apresenta questões em que o ser humano deve pensar nas possíveis decisões e implementá-las no código a partir de um conjunto de dados. Com a estrutura de decisão, o programa executa apenas as decisões que são consideradas verdadeiras. As decisões falsas são descartadas do código, eliminando todas as variáveis.
- ☐ o problema não deve ser muito complexo, pois, caso seja, necessitará de estruturas de repetição ao invés de estruturas condicionais. Já que as estruturas de decisão são responsáveis apenas pela tomada de decisões simples.

Limpar seleção



3. (0,5 ponto) As estruturas de repetição são usadas para controlar a execução de códigos, fazendo ele repetir um determinado bloco de ações até que uma condição seja verdadeira. Uma estrutura de repetição inviabiliza o uso de estruturas de decisão. São chamadas também de LOOPS ou LAÇOS. Podemos dizer que essa afirmação sobre estrutura de repetição é?

☐ Verdadeira

☒ Falsa

Limpar seleção

4. (0,5 ponto) O uso de vetores permite:

☒ Armazenar vários valores de um mesmo tipo em uma única estrutura.

☐ Armazenar informações de outros programas.

☐ Armazenar vários valores de diferentes tipos em uma única estrutura.

☐ Receber do usuário um único valor, dividido em várias partes.

☐ Executar blocos de código quando uma condição é verdadeira.

Limpar seleção



5. (0,5 ponto) Sobre o uso e criação de funções, é correto afirmar:

- ☐ Os valores passados por parâmetro precisam ser definidos, obrigatoriamente, pelo usuário (entrada no console).
- ☐ Se uma função recebe parâmetros, logo, ela não pode ter nenhum tipo de retorno.
- ☐ Funções não podem receber um vetor como parâmetro.
- ☐ As variáveis criadas dentro de uma função podem ser acessadas normalmente fora dela.
- ☒ Nenhum código escrito depois do comando "retorne" é executado.

Limpar seleção

6. (1 ponto) Salário com Imposto: Faça um algoritmo para ler o salário de um funcionário e aumentá-lo em 15%. Após o aumento, desconte 8% de impostos. Imprima o salário inicial, o salário com o aumento e o salário final.

Exemplo Entrada	Exemplo Saída
5200	Salário inicial: R\$ 5200.0 Salário com aumento: R\$ 5980.0 Salário final: R\$ 5501.6

[Adicionar arquivo](#)



7. (1 ponto) Dados Demográficos: Foi realizada uma pesquisa de algumas características físicas de 10 alunos de um curso, a qual coletou os seguintes dados referentes a cada pessoa para serem analisados: A) gênero (masculino, feminino, outros). B) cor dos olhos (azuis, verdes, castanhos). C) cor dos cabelos (loiros, castanhos, pretos). D) idade. Faça um algoritmo que determine e escreva: a) A maior idade entre as pessoas; b) A quantidade de indivíduos do sexo feminino cuja idade está entre 18 e 35 anos inclusive e que tenham olhos castanhos e cabelos pretos.

[📁 Adicionar arquivo](#)

8. (1 ponto) Habilitação: Uma sala de aula possui alguns estudantes. Faça um algoritmo que leia a quantidade de estudantes. Para cada um, deverá ler o nome e a idade e informar se está apto a tirar a carteira de motorista (18 anos ou mais).

Exemplo Entrada	Exemplo Saída
3 Viviane 18 Marcelo 17 Caio 21	Viviane, você está apto(a) a tirar a carteira de motorista. Marcelo, você não está apto(a) a tirar a carteira de motorista. Caio, você está apto(a) a tirar a carteira de motorista.

[📁 Adicionar arquivo](#)



9. (1 ponto) Média das idades: Desenvolva um programa para ler a idade de um conjunto de estudantes do ensino fundamental e apresentar ao final a quantidade e a média das idades informadas. A condição de parada deverá ser quando informar idade = -1.

Exemplo Entrada	Exemplo Saída
12 10 13 -1	Quantidade de estudantes: 3 Média das idades: 11 anos

[⬆ Adicionar arquivo](#)

10. (1 ponto) Acima da média: Escreva um programa que leia o nome e a nota de cada um dos 5 estudantes de uma turma. Ao final, o programa deverá apresentar a média de notas da turma e contar e mostrar os nomes dos estudantes que obtiveram nota acima da média da turma.

Exemplo Entrada	Exemplo Saída
Maria 8 Cremildo 7 José 3 Gertrudes 9 Rosa 8	Média da turma: 7 Estudantes com nota acima da média da turma: 3, nomes: Maria, Gertrudes e Rosa.

[📁 Adicionar arquivo](#)

11. (1 ponto) Melhor Jogo: Uma empresa que realiza pesquisas sobre mercado de jogos precisa apresentar os resultados da seguinte enquete feita a pessoas jogadoras. "Qual o melhor jogo na sua opinião?". As possíveis respostas são: 1 - Valorant; 2 - Among Us; 3 - Free Fire; 4 - Rust; 5 - Pixel Ripped 1995; 6 - Celeste. Você foi contratado(a) para desenvolver um programa que leia o resultado da enquete. O programa deverá ler os valores até ser informado o valor 0, que encerra a entrada dos dados. Não poderão ser aceitos valores além dos válidos para o programa (1 a 6 e 0). Após os dados terem sido completamente informados, o programa deverá calcular o percentual de cada um dos jogos e informar o vencedor da enquete.

Exemplo Entrada	Exemplo Saída
1 6 2 2 2 2 1 3 4 5 0	Valorant, votos: 2, 20% Among Us, votos: 4, 40% Free Fire, votos: 1, 10% Rust , votos: 1, 10% Pixel Ripped 1995, votos: 1, 10% Celeste, votos: 1, 10% Total de votos: 10

[📁 Adicionar arquivo](#)

12. (1,5 pontos) Farmácia: Uma grande rede de farmácias do Recife necessita automatizar o serviço de atendimento ao consumidor com um chat bot. Você deve implementar um sistema que irá sugerir um medicamento com base no sintoma apresentado pelo usuário. Desta forma, o usuário apresenta o sintoma, e o sistema sugere os medicamentos adequados. Se o usuário informar um sintoma desconhecido para o sistema, será indicado que ele entre em contato com o farmacêutico. Assim que o usuário escolher o medicamento, o sistema deverá exibir seu preço. A relação de medicamento, sintoma e preço está exposto na tabela a seguir:

Medicamento	Sintoma	Preço
Buxin	azia	R\$ 2,40
Cabeça	dor de cabeça	R\$ 10,50
Relashow	dor muscular	R\$ 8,25
Leuza	dor de cabeça	R\$ 8,20
Catapum	gases	R\$ 5,50
Geslado	dor muscular	R\$ 12,80
Dramatic	enjoo	R\$ 11,10
PaDentrum	enjoo	R\$ 15,30

[↑ Adicionar arquivo](#)



Estou ciente e de acordo em disponibilizar meus dados pessoais para o NExT conduzido pela CESAR School e de que serão utilizados com a finalidade exclusiva de atender ao processo referido neste formulário. Autorizo que as instituições utilizem os meus dados pessoais apenas neste processo. Autorizo que estes dados sejam compartilhados com parceiros. Estou ciente de que, a qualquer momento, poderei revogar este consentimento, optar pela anonimização, bloqueio, retificação ou eliminação de dados desnecessários, excessivos ou tratados em desconformidade com a LGPD. Este consentimento serve para atendimento aos requisitos da Lei nº 13.709/18 (Lei Geral de Proteção de Dados). \*

☐ Sim

Uma cópia das suas respostas será enviada para o endereço de e-mail fornecido

Enviar

Limpar formulário

Nunca envie senhas pelo Formulários Google.

reCAPTCHA  
[Privacidade](#)[Termos](#)

Este formulário foi criado em CESAR. [Denunciar abuso](#)

Google Formulários

