

[NExT 2022.2] 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, 11/08, e será encerrado às 23:59 do sábado, 13/08 (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 submeter os arquivos do Portugol, no formato ".por". As questões 6, 7, 8, 9, 10 e 11, valem cada uma de 0,0 (zero ponto) até 1,0 (um ponto). A questão 12 vale de 0,0 (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. **Corretude:** o código está funcional, é executado corretamente, sem erros e com a saída apropriada, atendendo aos critérios previstos na questão;
2. **Implementação:** o código possui o uso adequado de recursos;
3. **Indentação:** o código está indentado corretamente, segundo as boas práticas de programação.

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.
- Nomear os arquivos em Portugol com o mesmo nome da questão que irá submeter.
Exemplo: QUESTAO-06



Bom desafio NExT!

fanaiina.allves@gmail.com [Alternar conta](#)



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 *

Formato: XXX.XXX.XXX-XX

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



- ☐ 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.

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 não deve apresentar condições lógicas (booleanas), pois os computadores não trabalham com valores lógicos, mas sim com zeros e uns.

☐ 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.

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



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.

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.

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

Desenvolva um programa que coleta as seguintes características físicas de 10 estudantes de um curso:

- A) gênero (masculino, feminino, outros).
- B) cor dos olhos (azuis, verdes, castanhos).
- C) cor dos cabelos (loiros, castanhos, pretos).
- D) idade.

Em seguida, o programa deve informar:

- a) A maior idade entre as pessoas;
- b) A quantidade de indivíduos do gênero 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 base de dados possui alguns estudantes. Faça um algoritmo que leia a quantidade de estudantes. Para cada um, deverá ler o nome, 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.

RESOLVIDAAAAAA :)

| 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, contar e mostrar os nomes dos estudantes que obtiveram nota acima da média da turma.

terminei esse cu

| 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. Dessa 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 |
| Cabeçã | 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](#)

Você vai optar pelo modelo de financiamento ISA/PROVI na matrícula? *

- ☐ Sim
- ☐ Não
- ☐ Não pretendo fazer a matrícula

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

