

PLAYER 1

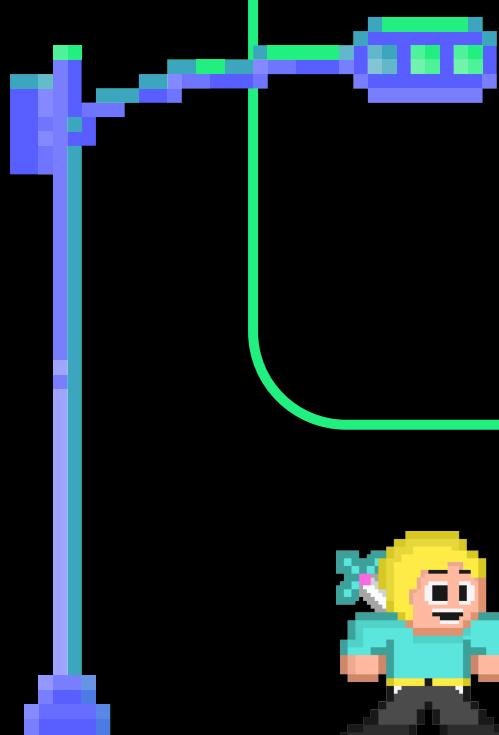


PLAYER 2

EXERCÍCIOS DE LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

START

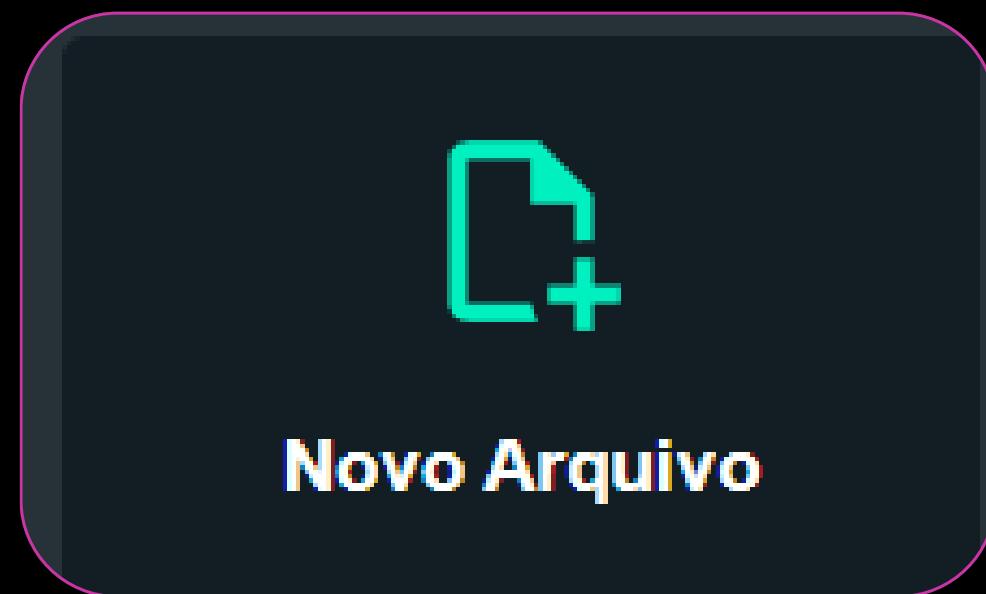
← PARTE 01



MENU



BORA ABRIR O PORTUGOL . DEV



A screenshot of the code editor window titled "Portugol Webstudio". The tab bar shows "Sem título" (Untitled). The code area contains the following text:

```
1 programa {
2   funcao inicio() {
3
4 }
5
6 }
```

MENU



*Hora de
Praticar!!!*

**Reproduzam as atividades, prestando atenção
em cada solicitação e entendo o que está
sendo feito.**



ATIVIDADE 01



código_
CB[BRAZUCA]

Polkadot



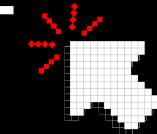
ESCREVA UM PROGRAMA QUE EXIBA A MENSAGEM "OLÁ, MUNDO!" NA TELA.

```
programa
{
    funcao inicio()
    {
        escreva("Olá, Mundo!")
    }
}
```





ATIVIDADE 02



código_
C/B [BRAZUCA]

Polkadot



ESCREVA UM PROGRAMA QUE SOLICITE DOIS NÚMEROS AO USUÁRIO, SOME-OS E EXIBA O RESULTADO.

```
programa
{
    funcao inicio()
    {
        real numero1, numero2, soma

        escreva("Digite o primeiro número: ")
        leia(numero1)

        escreva("Digite o segundo número: ")
        leia(numero2)

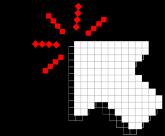
        soma = numero1 + numero2

        escreva("A soma dos números é: ", soma)
    }
}
```





ATIVIDADE 08



código_
CB[BRAZUCA]

Polkadot



ESCREVA UM PROGRAMA QUE SOLICITE UM NÚMERO AO USUÁRIO E INFORME SE ELE É PAR OU ÍMPAR

```
programa
{
    funcao inicio()
    {
        inteiro numero

        escreva("Digite um número: ")
        leia(numero)

        se (numero % 2 == 0)
        {
            escreva("O número é par")
        }
        senao
        {
            escreva("O número é ímpar")
        }
    }
}
```





ATIVIDADE 04



ESCREVA UM PROGRAMA QUE SOLICITE TRÊS NÚMEROS AO USUÁRIO E CALCULE A MÉDIA DESES NÚMEROS.

```
programa
{
    funcao inicio()
    {
        real numero1, numero2, numero3, media

        escreva("Digite o primeiro número: ")
        leia(numero1)

        escreva("Digite o segundo número: ")
        leia(numero2)

        escreva("Digite o terceiro número: ")
        leia(numero3)

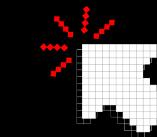
        media = (numero1 + numero2 + numero3) / 3

        escreva("A média dos números é: ", media)
    }
}
```





ATIVIDADE 05



código_
C/B [BRAZUCA]

Polkadot



ESCREVA UM PROGRAMA QUE CONVERTA UMA TEMPERATURA FORNECIDA EM GRAUS CELSIUS PARA FAHRENHEIT.

```
programa
{
    funcao inicio()
    {
        real celsius, fahrenheit

        escreva("Digite a temperatura em Celsius: ")
        leia(celsius)

        fahrenheit = (celsius * 9/5) + 32

        escreva("A temperatura em Fahrenheit é: ", fahrenheit)
    }
}
```





ATIVIDADE 06



ESCREVA UM PROGRAMA QUE SOLICITE UM NÚMERO AO USUÁRIO E EXIBA A TABUADA DE MULTIPLICAÇÃO DESSE NÚMERO DE 1 A 10.

```
programa
{
    funcao inicio()
    {
        inteiro numero

        escreva("Digite um número para ver sua tabuada: ")
        leia(numero)

        para(inteiro i = 1; i <= 10; i++)
        {
            escreva(numero, " x ", i, " = ", numero * i, "\n")
        }
    }
}
```





ATIVIDADE 07



código_
CB[BRAZUCA]

Polkadot



ESCREVA UM PROGRAMA QUE EXIBA UMA CONTAGEM REGRESSIVA DE 10 A 0.

```
programa
{
    funcao inicio()
    {
        para(inteiro i = 10; i >= 0; i--)
        {
            escreva(i, "\n")
        }
        escreva("Contagem regressiva completa!")
    }
}
```





ATIVIDADE 08



ESCREVA UM PROGRAMA QUE SOLICITE UM ANO AO USUÁRIO E INFORME SE O ANO É BISSEXTO OU NÃO.

```
programa
{
    funcao inicio()
    {
        // Declara uma variável inteira para armazenar o ano
        int ano

        // Sólicita ao usuário para digitar um ano
        escreva("Digite um ano: ")
        // Lê o valor inserido pelo usuário e armazena na variável 'ano'
        leia(ano)

        // Verifica se o ano é bissexto usando a lógica correta
        se (ano % 4 == 0)
        {
            se (ano % 100 == 0)
            {
                se (ano % 400 == 0)
                {
                    escreva("O ano é bissexto")
                }
                senao
                {
                    escreva("O ano não é bissexto")
                }
            }
            senao
            {
                escreva("O ano é bissexto")
            }
        }
        senao
        {
            escreva("O ano não é bissexto")
        }
    }
}
```





ATIVIDADE 09



ESCREVA UM PROGRAMA QUE SOLICITE UM NÚMERO INTEIRO POSITIVO AO USUÁRIO E CALCULE O FATORIAL DESSE NÚMERO.

```
programa
{
    funcao inicio()
    {
        inteiro numero, fatorial = 1

        escreva("Digite um número inteiro positivo: ")
        leia(numero)

        para(inteiro i = 1; i <= numero; i++)
        {
            fatorial = fatorial * i
        }

        escreva("O fatorial de ", numero, " é: ", fatorial)
    }
}
```





ATIVIDADE 10



ESCREVA UM PROGRAMA QUE SOLICITE CINCO NÚMEROS AO USUÁRIO E CONTE QUANTOS SÃO POSITIVOS.

```
programa
{
    funcao inicio()
    {
        inteiro numero, contador = 0

        para(inteiro i = 1; i <= 5; i++)
        {
            escreva("Digite o número ", i, ": ")
            leia(numero)

            se (numero > 0)
            {
                contador++
            }
        }

        escreva("Você digitou ", contador, " números positivos.")
    }
}
```





TERMINOU TODAS AS ATIVIDADES DA
PRIMEIRA SEMANA???

CORRE LÁ NO GRUPO DO WHATS E NOS
DEIXE SABER!!!

POSTA LÁ, ATIVIDADES CONCLUÍDAS!!!

VAMOS JUNTOS GALERA!!!



ATE BREVE!