

Exercicios

Lista 1

Exercícios no Scratch (I)

Executar em sequencia

1. Criar variável **a**;
Atribuir **a** = 5;
Exibir o valor de **a**;
2. Criar variável **b**;
Atribuir **b** = 3;
Exibir o valor de **a+b**;
3. Atribuir **c** = 10;
Atribuir **c** = 8;
Exibir o valor de **c**;
4. Atribuir **b** = 5;
Exibir o valor de **a*b**;
5. Criar variável **idade**;
Atribuir **idade** = 20;
Atribuir **idade** = **idade** + 1;
Exibir o valor de **idade**
6. Criar variável **a**;
Criar variável **b**;
Atribuir **a** = 3; Atribuir **b** = 4;
Criar variável **hipotenusa**;
Atribuir
hipotenusa = $\sqrt{a^2 + b^2}$

Exercícios no Scratch (II)

O Sprite deve falar:

1. os elementos de uma PA de razão 2 infinitamente. $a_0 = 0$.
2. os elementos de uma PG de razão 3 infinitamente. $a_0 = 1$.
3. os elementos de uma PG de razão r , enquanto menores de 1000. $a_0 = 1$.
4. a soma dos 10 primeiros elementos de uma PA de razão r . $a_0 = 1$.
5. $f(x) = 3x - 5$,
para $x=1,2,\dots,10$.
6. $f(x) = ax^2 + bx + c$
para $x=0.0$ até 10.0
em incrementos de 0.05 .

Exercícios no Scratch (III)

Executar 1, 2, e 3 em sequencia

1. Atribuir os string as variáveis:
`texto1 = "Hello";`
`texto2 = " ";`
`texto3 = "World!";`
Concatenar os textos na variável `texto` e exibir.
2. Exibir a primeira letra de cada variável. Utilizar o `operador`
3. Soletrar `texto` utilizando um contador, ou seja, uma variável numérica.
4. Atribuir o string à variável `frase`:
`frase = "socorram-me subi no onibus em marrocos"`
Definir `aoContrario` e atribuir ao string de trás para frente, letra-a-letra. Ex. Se `frase = "carro"`, `aoContrario` seria "orrac"