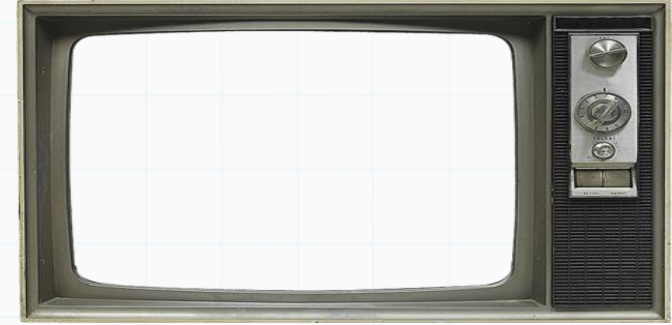


Programação De Computadores

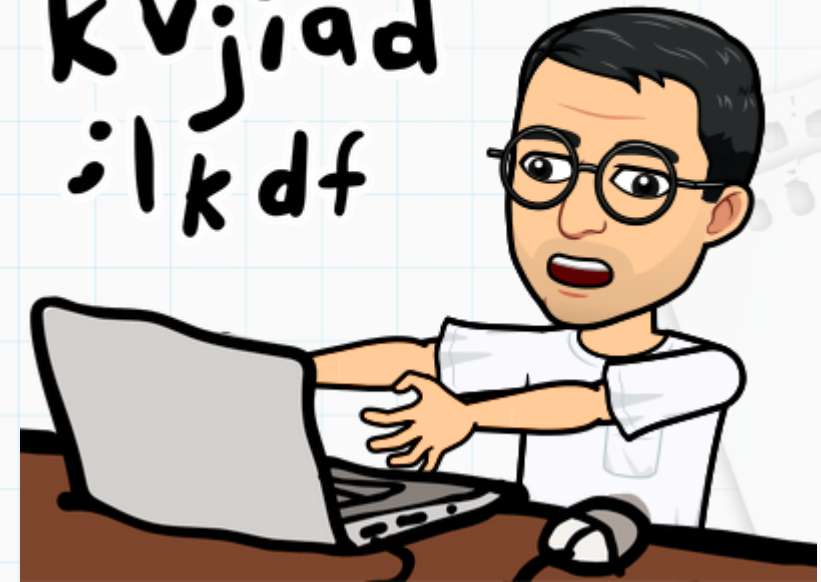
Professor : Yuri Frota

www.ic.uff.br/~yuri/prog.html

yuri@ic.uff.br

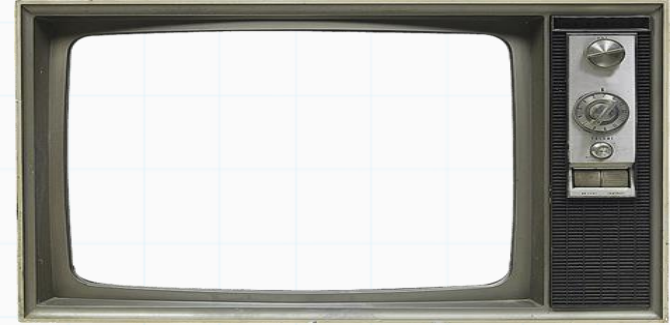


asdfghjkl;
kvjiad
ilkdf



Decisão - LAB

Exercício 1) Ordem3: Receba 3 valores inteiros. Se os três forem iguais, imprime "iguais". Se apenas dois deles forem iguais, imprima a soma dos números iguais menos o numero diferente. Se os 3 forem distintos, imprima de forma decrescente.



Exemplo:

Entrada
3
5
3

Saída
1

Entrada
-1
0
-3

Saída
0, -1, -3

Entrada
1
1
1

Saída
iguais

Aqui não tem corretor automático como no run.codes, então a formatação da saída não precisa ser EXATAMENTE igual



Decisão - LAB

Exercício 2) Faça um programa que dado o salário bruto SB (real) de um funcionário, calcular o salário líquido SL (real), aplicando o desconto de:

10% sobre SB, se SB for maior ou igual a 500 reais e menor que 800 reais

15% sobre SB, se SB for maior ou igual a 800 reais e menor que 1000 reais

80% sobre SB, se SB for maior ou igual a 1000 reais

Não haverá desconto se o salário for menor que 500 reais. Imprimir salário líquido no

final

Exemplo:

Entrada
700.00

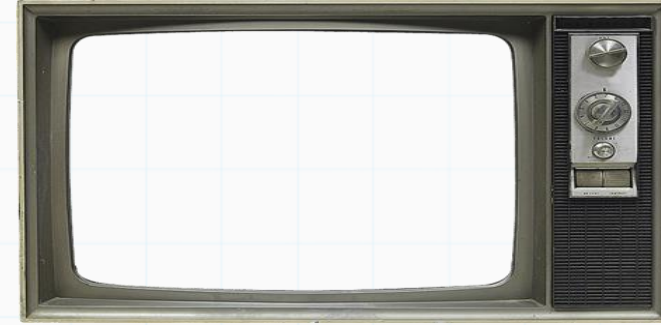
Entrada
1200.00

Entrada
380.00

Saída
630.00

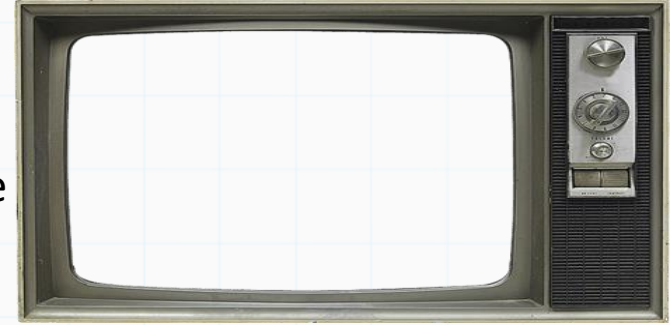
Saída
240.00

Saída
380.00



Decisão - LAB

Exercício 3) Dados: Gere uma jogada de 3 dados (de 6 lados) aleatoriamente. O programa deve imprimir a soma dos números se eles (os 3) forem consecutivos, caso contrario, retorne a multiplicação dos números que são iguais (se eles existirem). Caso não exista números iguais imprima "não deu". OBS) Para fazer os testes, force os valores dos dados.



Exemplo:

Entrada Aleatória
6
3
3

Entrada Aleatória
5
1
6

Entrada Aleatória
2
3
4

Entrada Aleatória
4
2
3

Entrada Aleatória
2
2
2

Saída
9

Saída
não deu

Saída
9

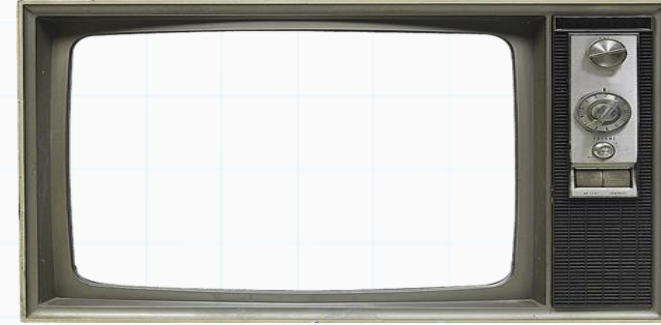
Saída
9

Saída
8

Para poder checar a corretude você pode temporariamente substituir a geração dos números aleatórios por entrada de dados ou atribuição direta!



Decisão - LAB



Exercício 4) Semifinal de Futebol: Receba 4 nomes de times (times A,B,C e D) com suas médias de gols no campeonato (real). Os times irão compor as duas semifinais (isto eh: AxB e CxD). Para determinar quem vence cada semifinal, **o numero de gols do time em cada partida da semifinal eh um numero aleatório entre 0 e o teto da media de gols do time**. Em caso de empate no placar da semifinal, o time de casa se classifica (isto eh: A e C tem a vantagem do empate na semifinal)- O jogo final será disputado entre os finalistas, o numero de gols da final também será determinado pelo numero aleatório entre 0 e o teto da media de gols de cada time. Em caso de empate, haverá penalidades, isto eh, um novo numero aleatório será gerado para cada time (entre 0 e 5) para determinar o campeão. Em caso de novo empate nas penalidades, será jogado uma moeda para decidir o campeão (o primeiro finalista será "cara" e o segundo "coroa").- Imprimir a sequencia de jogos, os placares, os vencedores e o time campeão.

Exemplo de Execução e Saídas:

Entrada	Entrada
Milan	2.5
Vasco	0.3
Barça	2.7
Ceará	2.4

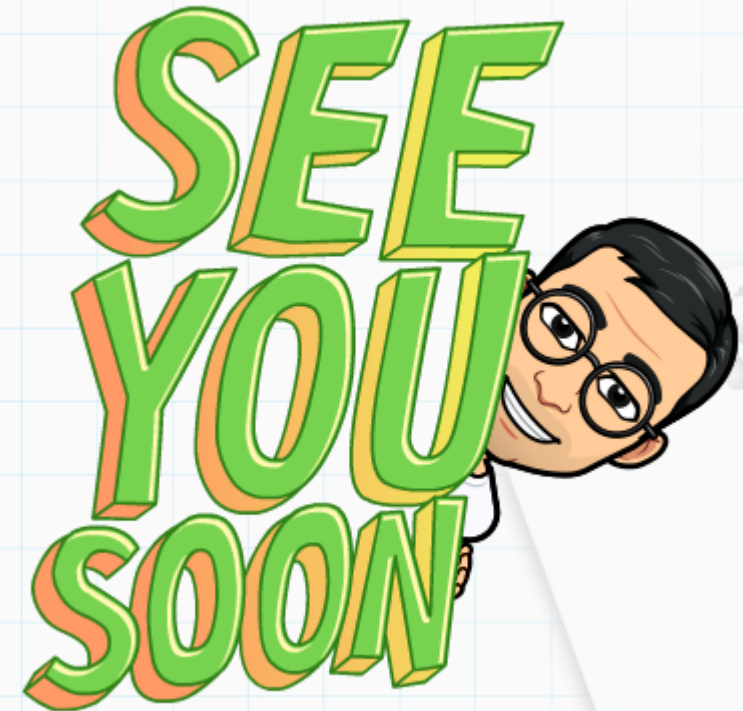
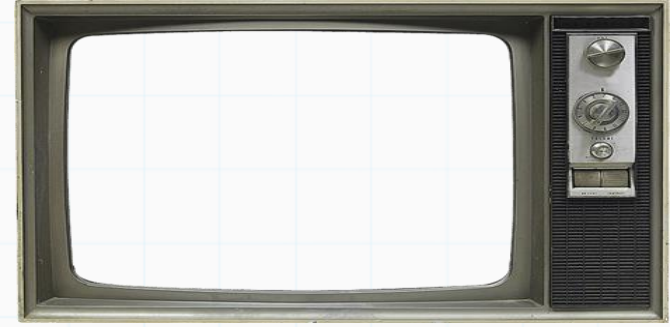
Semifinal 1
Milan 0 x 0 Vasco
Milan se classificou
Semifinal 2
Barça 3 x 2 Ceara
Barça se classificou
Final
Milan 0 x 2 Barca
Barça CAMPEAO!

Semifinal 1
Milan 3 x 1 Vasco
Milan se classificou
Semifinal 2
Barça 0 x 2 Ceara
Ceara se classificou
Final
Milan 3 x 3 Ceara
Penalidades
Milan 2 x 1 Ceara
Milan CAMPEAO!

Semifinal 1
Milan 0 x 0 Vasco
Milan se classificou
Semifinal 2
Barça 3 x 0 Ceara
Barça se classificou
Final
Milan 1 x 1 Barca
Penalidades
Milan 4 x 4 Barca
Moeda
deu cara, Milan
CAMPEAO

[Resposta](#)

Até a próxima



Slides baseados no curso de Vanessa Braganholo