

Tutorial The Huxley

Linguagem de Programação

UACSA/UFRPE

Sóstenes Melo

João Pimentel

Durante a disciplina, iremos utilizar a ferramenta The Huxley, que permite a correção automática dos programas desenvolvidos por vocês. Com essa ferramenta você pode responder quantas vezes quiser, até acerta.

Essa ferramenta também conta com um recurso detector de cópias – então se você copiar a resposta de alguém, ou mostrar a sua resposta para outra pessoa, está assumindo o risco de perder a nota da respectiva atividade.

Acesse a ferramenta em <http://thehuxley.com/> e siga os passos a seguir



Aprenda a programar praticando!

Aprenda, ensine e se divirta!

Caso o formulário da página principal não funcione, clique em CADASTRAR

Cadastrar-se no The Huxley

[CRIA AGORA!](#)

Nome

Nome de Usuário

Este campo não pode ficar vazio

Email

Repetir email

Senha

Este campo não pode ficar vazio

Preencha tudo corretamente e depois clique em "CRIAR CADASTRO"

[CRIAR CADASTRO](#)

UNIVERSIDADE
FEDERAL RURAL
DE PERNAMBUCO



Universidade
Federal de
Sergipe

Cadastrar-se no The Huxley

Nome **1)** **Depois de finalizar o cadastro, seu nome será exibido no topo da página, confirmando assim que você está logado na plataforma!**

Nome de Usuário **Depois de finalizar o cadastro, seu nome será exibido no topo da página, confirmando assim que você está logado na plataforma!**

Email

2) Para ter acesso à turma de LP, vamos clicar no botão "TURMAS" que ficou disponível no menu principal da plataforma.

Turmas

3) Vamos acessar a turma pela chave de acesso disponibilizada pelo professor, clicando no botão com símbolo de chaveiro

 BUSCAR TURMA

BUSCAR

☐ Pesquisar em todas as turmas



Você encontrará a chave da sua turma no SIGAA, na notícia
“Ferramenta The Huxley”

- note que cada turma tem uma chave diferente, então não copie a chave de um(a) colega – encontre a chave no SIGAA, para evitar responder à atividade de outra turma e assim perder a nota

Turmas

Inserimos a chave de acesso indicada pelo professor e confirmamos.



Q725B4



LP-PLE1-TERCA

Universidade Federal Rural de Pernambuco

CONFIRMAR

Turmas

FEITO! Agora sempre que clicarmos em "TURMAS" veremos a turma de linguagem de programação disponível na lista de "MINHAS TURMAS"



BUSCAR TURMA

☐ Pesquisar em todas as turmas

MINHAS TURMAS

LP-PLE1-TERCA

UFRPE - Universidade Federal Rural de Pernambuco, criado em 25/08/2020

☒ Exibir por ordem de atualizações

Último registro de atividades: 25/08/2020


A partir de agora você está cadastrado na turma e terá acesso a todas as atividades do período.

Veja a seguir o passo-a-passo para responder a Atividade 2, que é a nossa primeira atividade usando a ferramenta.

 BUSCAR NO SITE

  Português

 Bem-vindo, Sôstenes Melo Vitoriano ...

   Like

 PROBLEMAS

 SUBMISSÕES

 TAREFAS

 TURMAS

 TOPCODER

Turmas

 BUSCAR TURMA

BUSCAR

☐ Pesquisar em todas as turmas

MINHAS TURMAS

[LP-PE1-TERCA](#)

UFRPE - Universidade Federal Rural de Pernambuco, criado em 25/08/2020

Último registro de atividades: 25/08/2020

☒ Exibir por ordem de atualizações

Clique no link contido no nome da turma para visualizar as atividades

 BUSCAR NO SITE

  Português

 Bem-vindo, Sôstenes Melo Vitoriano ...

   Like

 PROBLEMAS

 SUBMISSÕES

 TAREFAS

 TURMAS

 TOPCODER

Turmas

Nome da turma: LP-PE1-TERCA

Criado Em 25/08/2020 / Encerra Em 12/12/2020

 Professor: João H C Pimentel

 Monitor:

 Instituição: UFRPE - Universidade Federal Rural de Pernambuco

TAREFAS

MEMBROS

LISTA

Exportar questionários

Atividade 2

Encerra em 11 dias
25/08/2020 00:00 à 05/09/2020 23:59

Clique no nome do questionário para ter acesso às questões

BUSCAR NO SITE Português Bem-vindo, Sóstenes Melo Vitoriano ... Like

Tarefas

Título: Atividade 2 **Pontuação:** 3

Descrição: Atividade 2 da disciplina Linguagem de Programação Encerra em 11 dias

Turma: LP-PLE1-TERCA 25/08/2020 00:00 à 05/09/2020 23:59

NOTAS

Sóstenes Melo Vitoriano da Silva
Universidade Federal Rural de Pernambuco Nota: 3.0/3

1) Chegamos ao painel de atividades. Por ele teremos acesso às descrições das questões, correções e estatísticas de cada atividade.

2) Clique no nome da atividade para fazer uma submissão

3) obs: atente-se sempre a entrada e saída de cada questão.
É interessante sempre estudar o exemplo da questão antes de submeter sua resposta.

Problema	Status	Score	
1 UACSA - Fração lógica matemática		1.0/1	VISUALIZAR SUBMISSÕES (3)
1 UACSA - Raiz quarta lógica matemática		1.0/1	VISUALIZAR SUBMISSÕES (2)
1 Módulo em Python lógica matemática		1.0/1	VISUALIZAR SUBMISSÕES (1)

Descrição

Escreva um programa que calcule o resultado dessa expressão, sem simplificar:

$$\frac{25 + 5}{6 - 2}$$

Formato de entrada

fração

Formato de saída

7.5

Exemplos de:

Entrada	Saída
fração	7.5

REPORTAR PROBLEMA TIRAR DÚVIDA ENVIAR RESPOSTA

4) Clique em "Enviar Resposta" para escrever a solução do problema.

Você também pode tentar responder o problema com repl.it, e depois só copiar o seu programa pra o The Huxley

Descrição

Escreva um programa que calcule o resultado dessa expressão, sem simplificar:

$$\frac{25 + 5}{6 - 2}$$

Formato de entrada

fração

Formato de saída

7.5

Exemplos de:

Entrada	Saída
fração	7.5

REPORTAR PROBLEMA

TIRAR DÚVIDA

ENVIAR RESPOSTA

✓ Tentativa #3 25/08/2020 às 18:50:29 Python3 (Python 3.4.3) | Limpar | Baixar código

C (gcc 4.9.1)

Python (Python 2.7.8)

Pascal (fpc 2.6.4)

Cpp (g++ 4.9.1)

Python3 (Python 3.4.3)

Selecione PYTHON 3 como a linguagem da sua submissão

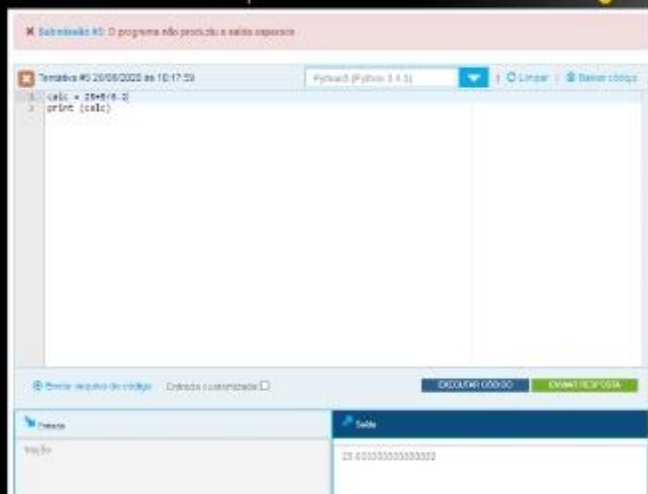
Caso queira testar seu código antes de submeter, clique em "EXECUTAR CÓDIGO"

Enviar arquivo de código

Entrada customizada ☐

EXECUTAR CÓDIGO

Em caso de submissão incorreta, o sistema irá exibir uma mensagem informando.



✓ Submissão #3: Problema resolvido com sucesso

✓ Tentativa #3 25/08/2020 às 18:50:29

Python3 (Python 3.4.3)

Limpar | Baixar código

```
1 calc = (25+5)/(6-2)
2 print (calc)
```

Clique em "Enviar Resposta" para submeter sua resposta.

Enviar arquivo de código

Entrada customizada ☐

EXECUTAR CÓDIGO

ENVIAR RESPOSTA

Entrada

fração

Saída

7.5