

Atividade Prática 1 – Algoritmos e Programação 1 (22/03/24)

1. (2.00 pontos) Asdrúbal é um menino muito esforçado e, apesar de nunca ter sido muito bom com computadores, está com muita vontade de aprender a desenvolver software. Para isso, ele buscou vários materiais (livros, cursos, etc.) e decidiu aprender duas linguagens de programação de maneira concomitante: Python e Java. Qual sua opinião sobre a abordagem de aprendizado de Asdrúbal? Que conselho você daria a ele?
2. (2.00 pontos) Esboce um diagrama/desenho que explique, de maneira simplificada e clara, as interações e as relações entre o desenvolvedor de um algoritmo, o computador, um usuário final e um dispositivo de saída (monitor).
3. [Aquecimento] (0.00 pontos) Escreva um algoritmo de recebe um horário (horas, minutos, segundos) e determina quantos segundos já se passaram desde que o dia começou.
4. (3.00 pontos) Escreva um algoritmo que recebe as dimensões (em metros) de um terreno retangular e em seguida as dimensões de uma casa (também em metros e retangular) sobre este terreno. A seguir, calcule e apresente a área livre do terreno, em m² e em percentual.
5. (3.00 pontos) Escreva um algoritmo para ler o valor (inteiro) que deve ser fornecido como troco de uma compra em uma caixa de loja. Mostre o número mínimo de cédulas de 100, 400, 10, 5 e 1 reais com as quais o troco deve ser composto.