EEEP Monsenhor Waldir Lopes de Castro



Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas Avaliação N1 de Lógica de Programação 08/11/2022

Instruções

- a. Crie uma pasta com o seu nome dentro do diretório Documentos e salve as respostas das questões dentro dela.
- b. Salve cada algoritmo com o nome correspondente à questão.

Exemplo: questao1.por, questao2.por, questao4.py, questao5.py

- c. Ao final da avaliação, compacte a pasta que você criou com o seu nome e envie por email.
 - i. Endereço de email: levi.rocha@prof.ce.gov.br
 - ii. Assunto do email: Avaliação N1 de lógica de programação
 - iii. Não esqueça de anexar o arquivo compactado das questões
- d. Dica: salve seus arquivos no Google Drive.

Questões Portugol Studio

Para resolver as questões utilize a ferramenta disponível em:

Link: https://portugol-webstudio.cubos.io/ide

- Faça um algoritmo que leia o nome de dois times e o número de gols marcados na partida (para cada time). Escreva o nome do vencedor. Caso não haja vencedor, deverá ser impressa a palavra EMPATE!.
- 2. Escreva um algoritmo para calcular o fatorial de um número informado pelo teclado utilizando a instrução: Enquanto-Faça.

Exemplo: fatorial de 5 (5!) = 5 * 4 * 3 * 2 * 1 = 120

3. Escreva um algoritmo que calcule e imprima a tabuada de um número informado via teclado.

Exemplo: Tabuada do 8

Saída:

 $8 \times 1 = 8$

 $8 \times 2 = 16$

 $8 \times 3 = 24$

.

 $8 \times 10 = 80$

Obs.: Utilize a instrução PARA do Portugol.

Questões Python

- Para escrever os algoritmos e resolver as questões utilize o editor de texto do próprio sistema operacional.
- b. Para executar o seu algoritmo, abra o terminal utilizando a combinação de teclas ctrl + alt + t.
- Navegue até o diretório onde você salvou seu código utilizando o terminal e o comando cd.

EEEP Monsenhor Waldir Lopes de Castro

Curso Técnico em Desenvolvimento de Sistemas Avaliação N1 de Lógica de Programação 08/11/2022

Exemplo:

d. Para executar seu código utilize o comando *python3 nome_do_aquivo.py* Exemplo:

Jogo da adivinhação

- 4. Faça um programa que imprima na tela apenas os números ímpares entre 1 e 50.
- 5. Faça um programa que receba dois números inteiros e gere os números inteiros que estão no intervalo compreendido por eles.

Desafio:

Faça um programa que peça um número inteiro e determine se ele é ou não um número primo. Um número primo é aquele que é divisível somente por ele mesmo e por 1.