ATIVIDADE 1: PSEUDOCÓDIGO PORTUGOL SOMA

Escreva um algoritmo do tipo pseudocódigo Portugol para ler dois números inteiros, calcular a soma dos números, e imprimir o resultado na tela

ALGORITMO soma

VAR

INTEIRO: n1, n2, soma;

INICIO

ESCREVA(“Digite o primeiro número: ”);

LEIA(n1);

ESCREVA(“Digite o segundo número: ”);

LEIA(n2);

soma ← n1 + n2;

ESCREVA(“O resultado da soma é: ”, soma);

FIMALGORITMO

ATIVIDADE 2: PSEUDOCÓDIGO PORTUGOL ÁREA\_CIRCUNFERÊNCIA

Escreva um algoritmo do tipo pseudocódigo que leia o valor do raio de uma circunferência, calcule sua área usando a equação “area = pi \* raio2”, e imprima o valor da área na tela.

ALGORITMO area\_circunferencia

VAR

REAL: raio, area;

INICIO

ESCREVA ("Informe o raio: ");

LEIA(raio);

area ← 3.1416 \*(raio \* raio);

ESCREVA ("Área da circunferência: ", area);

FIMALGORITMO

ATIVIDADE 3: PSEUDOCÓDIGO PORTUGOL LITROS\_COMBUSTÍVEL

Escrever um algoritmo do tipo pseudocódigo que leia o preço do litro da gasolina e o valor disponível para abastecimento, calcule a quantidade de litros que irá para o tanque, e mostre o resultado na tela.

ALGORITMO litros\_combustivel

VAR

REAL: preco, valor, litros;

INICIO

ESCREVA(“Informe o preço da gasolina: ”);

LEIA(preco);

ESCREVA(“Informe o valor disponível: ”);

LEIA(valor);

litros ← valor / preco;

ESCREVA (“Quantidade de litros: ”, litros);

FIMALGORITMO

ATIVIDADE 4: PSEUDOCÓDIGO PORTUGOL MÉDIA ARITMÉTICA

Escreva um algoritmo do tipo pseudocódigo que leia três notas de um aluno, calcule a média aritmética dessas notas, e apresente na tela o resultado.

ALGORITMO media\_aritmetica

VAR

REAL: n1, n2, n3, media;

INICIO

ESCREVA(“Digite a nota 1: ”);

LEIA(n1);

ESCREVA(“Digite a nota 2: ”);

LEIA(n2);

ESCREVA(“Digite a nota 3: ”);

LEIA(n3);

media ← (n1 + n2 + n3)/3;

ESCREVA (“A média aritmética é: ”, media);

FIMALGORITMO

ATIVIDADE 5: PSEUDOCÓDIGO PORTUGOL ANTECESSOR\_SUCESSOR

Escreva um algoritmo em pseudocódigo que leia um número inteiro digitado pelo usuário e calcule e imprima seu antecessor e seu sucessor. Por exemplo, suponha que o usuário digite o número 10, o algoritmo deverá imprimir na tela o os números 9 e 11.

ALGORITMO antecessor\_sucessor

VAR

INTEIRO: num, antecs, sucsr;

INICIO

ESCREVA("Digite um número inteiro.");

LEIA(num);

antecs← num – 1;

sucsr← num + 1;

ESCREVA("Número lido: ", num);

ESCREVA("Antecessor: ", antecs);

ESCREVA("Sucessor: ", sucsr);

FIMALGORITMO

ATIVIDADE 6: PSEUDOCÓDIGO PORTUGOL REAL\_DOLAR

Escreva um algoritmo que apresente a conversão de um valor em reais para dólar, de acordo com a taxa de câmbio informada pelo usuário.

ALGORITMO real\_dolar

VAR

REAL: reais, cotacao, dolares;

INICIO

ESCREVA("Informe o valor em reais: ");

LEIA(reais);

ESCREVA("Informe a cotação do dolar: ");

LEIA(cotacao);

dolares← reais/ cotacao;

ESCREVA(reais, " reais convertido para dólar resulta em ",

dolares, " dólares.");

FIMALGORITMO

ATIVIDADE 7: PSEUDOCÓDIGO PORTUGOL ÁREA\_TRIÂNGULO

Escreva um algoritmo em pseudocódigo que leia o valor da base e da altura de um triângulo e calcule e apresente sua área utilizando a fórmula “area = (base x altura) / 2”.

ALGORITMO area\_triangulo

VAR

REAL: base, alt, area;

INICIO

ESCREVA("Informe o valor da base: ");

LEIA(base);

ESCREVA("Informe a altura: ");

LEIA(alt);

area ← (base \* alt) / 2;

ESCREVA("A área do triângulo é: ", area);

FIMALGORITMO