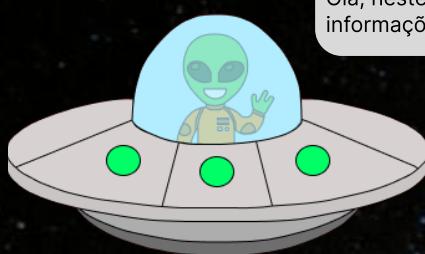


Regras

Sumário

Objetivo:	1
Criar nova variável:	2
Manipular variável:	2
Comando pintar:	3
Comando SE:	3
Comando ENQUANTO:	4

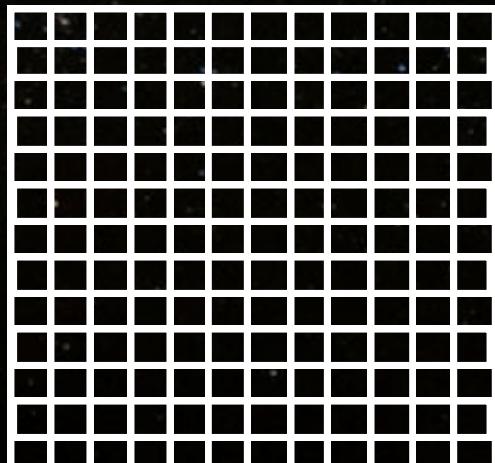


Ola, neste documento iremos compartilhar com você todos as informações que descobrimos sobre o sistema do Velnor.

Objetivo:



Todos os desafios passam por pintar na matriz a baixo. Ao cumprir todos desafios poderemos derrotar Velnor. Mas cuidado, a dificuldade dos desafios cresce de acordo com as fases.



Criar nova variável:

Este comando permite criar um variável, seu nome deve ser uma ou mai palavras, mas sem conter espaços. A variável pode ou não ser inicializada com um valor.

1 -

Escolha o comando

Comando

SE

ENQUANTO

2 -

Configuração do comando

Escolha a opção:

Criar variável
Manipular variável
Pintar

Próximo

3 -

Configuração do comando

Nova variável

Nome da variável:

Iniciar com valor

Adicionar

Defina um nome para a variável (sem utilizar espaços).

Se desejar iniciar a variável com um valor clique aqui.

4 -

Configuração do comando

Nova variável

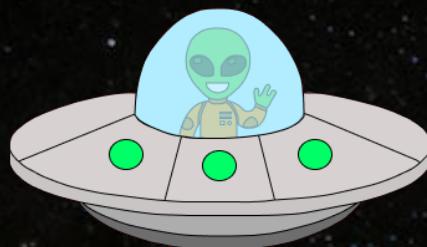
Nome da variável:

Não iniciar com valor

Valor:

Adicionar

Defina o valor com que a variável será inicializada



Manipular variável:

Este comando serve para manipular o valor de uma variável. Pode se adicionar ou se subtrair valores dela.

1 -

Escolha o comando

Comando

SE

ENQUANTO

2 -

Configuração do comando

Escolha a opção:

Criar variável
Manipular variável
Pintar

Próximo

Escreva o nome de uma variável previamente criada.

Defina ação que deseja realizar com a variável (somar ou subtrair).

Defina o valor que deseja subtrair ou somar na variável.

Configuração do comando

Manipular variável

Nome da variável:

Ação:

Somar
Subtrair

Valor:

Adicionar

3 -

Comando pintar:

Este comando serve para pintar uma matriz. Partindo do princípio que linhas são representadas pelo X e colunas por Y, basta definir estes dois valores para pintar a matriz.

1 -

Escolha o comando

Comando

SE

ENQUANTO

2 -

Configuração do comando

Escolha a opção:

Criar variável
Manipular variável
Pintar

Próximo

3 -

Configuração do comando

Posição X:

Posição Y:

Adicionar

Defina o valor da posição X referente a matriz de dimensões 12X12. Este campo pode ser preenchido com um número ou com o nome de uma variável previamente criada.

Defina o valor da posição Y referente a matriz de dimensões 12X12. Este campo pode ser preenchido com um número ou com o nome de uma variável previamente criada.



Comando SE:

Com este comando é possível desviar o fluxo natural do fluxograma caso uma determinada condição for alcançada.

1 -

Escolha o comando

Comando

SE

ENQUANTO

2 -

Configuração SE

Valor 1:

Condição:

Maior
Menor
Maior igual
Menor igual
Igual
Diferente

Valor 2:

Quantidade de instruções:

Próximo

Defina o primeiro valor a ser comparado (este campo pode ser preenchido com um número ou com o nome de uma variável previamente declarada).

Defina a condição de comparação dos valores.

Defina o segundo valor a ser comparado (este campo pode ser preenchido com um número ou com o nome de uma variável previamente declarada).

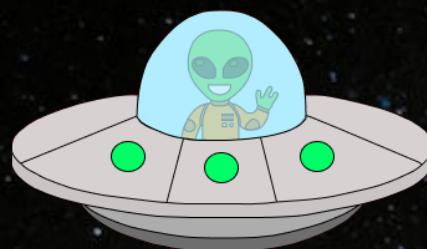
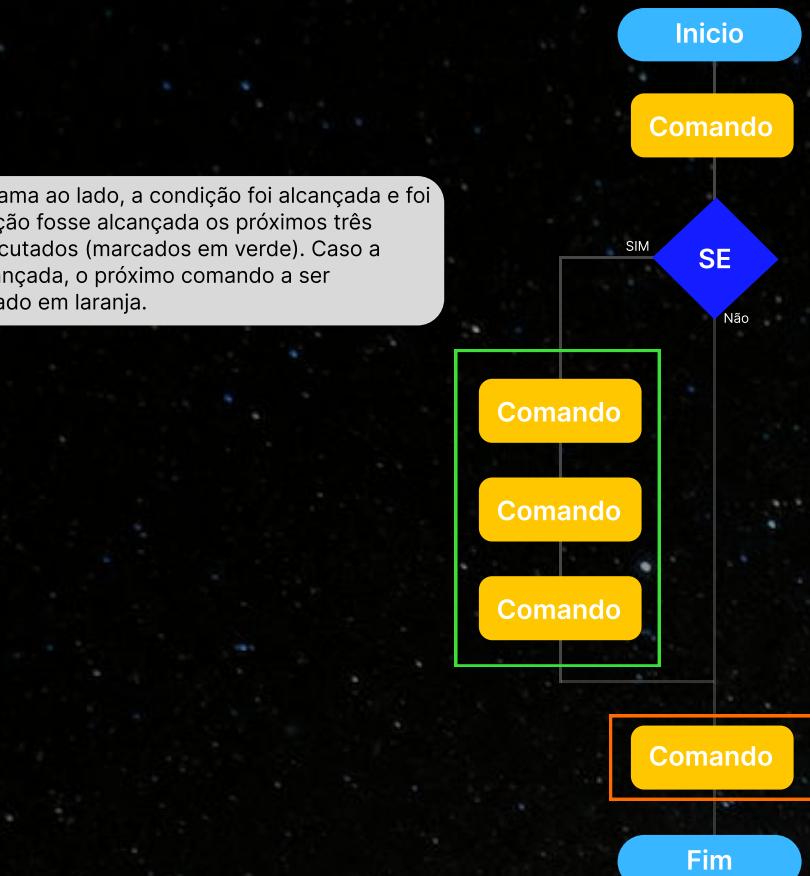
Defina quantas instruções serão executadas caso a condição definida nesta instrução seja alcançada.

Cuidado. Notamos que Velnor, colocou um desafio dentro desta instrução. Caso esta condição seja alcançada, é preciso definir qual o numero de instruções serão executadas a seguir. No máximo as três próximas instruções podem ser executadas dentro desta condição.





Por exemplo, no fluxograma ao lado, a condição foi alcançada e foi definido que se a condição fosse alcançada os próximos três comandos iriam ser executados (marcados em verde). Caso a condição não fosse alcançada, o próximo comando a ser executado seria o marcado em laranja.



Comando ENQUANTO:

Com este comando é possível definir comandos para se repetirem até que certa condição seja alcançada.

1 -

Escolha o comando

Comando

SE

ENQUANTO

2 -

Configuração ENQUANTO

Valor 1:

Condição:

Maior
Menor
Maior igual
Menor igual
Igual
Diferente

Valor 2:

Quantidade de instruções:

Próximo

Defina o primeiro valor a ser comparado (este campo pode ser preenchido com um número ou com o nome de uma variável previamente declarada).

Defina a condição de comparação dos valores.

Defina o segundo valor a ser comparado (este campo pode ser preenchido com um número ou com o nome de uma variável previamente declarada).

Defina quantas instruções serão executadas enquanto a condição desta instrução não for alcançada.

Cuidado. Percebemos que Velnor alterou de novo o comportamento padrão da instrução, adicionando outro desafio dentro desta instrução. Ao criar a instrução enquanto, é necessário definir o numero de instruções que serão executados.



Por exemplo, no fluxograma ao lado, enquanto a condição do laço não for alcançada os três comandos (marcados em verde) irão se repetir, pois o campo “quantidade de instruções” foi definido com o número três e com isso as próximas três instruções ciradas entraram dentro do laço. O fluxo só seguirá para o comando marcado em laranja quando a instrução do comando “enquanto” for alcançada.



Dica. Uma boa dica é sempre cira um manipulador de variável dentro do comando ENQUANTO, pois isso ajudará com que a condição para o fim do ENQUANTO seja alcançada.

