**Crie algoritmos em português estruturado para resolver os seguintes problemas. Esta atividade tem peso 1,5.**

1. Faça um algoritmo que leia um mês em numero (1- janeiro, 2 -fevereiro,...) e diga qual a estação do ano correspondente (Primavera, Verão, Outono, Inverno). Considere:

outono - abril, maio e junho

Inverno - julho, agosto e setembro

Primavera – outubro, novembro e dezembro

Verão – janeiro, fevereiro e março

Algoritmo "Estações do ano"

Var

mes:inteiro

Inicio

escreval("digite o mês do ano:")

escreval("1-Janeiro, 2-Fevereiro, 3-Março")

escreval("4-Abril, 5-Maio, 6-Junho")

escreval("7-Julho, 8-Agosto, 9-Setembro")

escreval("10-Outubro, 11-Novembro, 12-Dezembro")

leia(mes)

se ((mes= 1) ou (mes= 2) ou (mes= 3)) entao

escreval("Voçê está no VERÂO. Aproveite a praia")

senao

se ((mes= 4) ou (mes= 5) ou (mes= 6)) entao

escreval("Voçê está no OUTONO.Curta um passeio")

senao

se ((mes= 7) ou (mes= 8) ou (mes= 9)) entao

escreval("Voçê está no INVERNO. Saboreia um bom vinho")

senao

se ((mes= 10 ou (mes- 11) ou (mes= 12)) entao

escreval("Voçê está na PRIMAVERA. Encante-se com a paisagem")

fimse

fimse

fimse

fimse

Fimalgoritmo

2. 4.Para participar da categoria OURO do 1o. Campeonato Mundial de bolinha de Gude o jogador deve pesar entre 70 Kg (inclusive) e 80 Kg (inclusive) e medir de 1,75 m (inclusive) a 1,90 m (inclusive). Escreva um programa para ler a altura e o peso de um jogador e determine se o jogador está apto a participar do campeonato escrevendo uma das seguintes mensagens conforme cada situação

‘RECUSADO POR ALTURA’ - (se somente a altura do jogador for inválida)

‘RECUSADO POR PESO’ - (se somente o peso do jogador for inválido)

‘TOTALMENTE RECUSADO’-(se a altura e o peso do jogador for inválido)

‘ACEITO' - (se a altura e o peso do jogador estiverem dentro da faixa especificada)

Algoritmo "Mundial de Bolinha de Gude"

Var

altura, peso:real

Inicio

escreval ("Campeonato Mundial de Bolinha de Gude:OURO")

escreval ("Dígite a altura do jogador: ")

leia (altura)

escreva ("Dígite o peso do jogador: ")

leia (peso)

se (((altura>=1.75) e (altura<=1.90)) e ((peso >=70) e (peso<=80))) entao

escreval ("ACEITO")

senao

se (((altura <1.75) ou (altura>1.90)) e ((peso<70) ou (peso>80))) entao

escreval ("TOTALMENTE RECUSADO")

senao

se (((altura<1.75) ou (altura>1.90)) e ((peso >=70) e (peso<=80))) entao

escreval ("RECUSADO POR ALTURA")

senao

se (((altura>=1.75) e (altura<=1.90)) e ((peso <70) ou (peso>80))) entao

escreval ("RECUSADO POR PESO")

fimse

fimse

fimse

fimse

Fimalgoritmo

3. (Uma livraria está realizando uma promoção de seus produtos. Foi criada uma tabela de desconto :

Tipo =======> % desconto

1 – ouro =====> 30%

2 – prata ====> 25%

3 – bronze ====> 20%

4 - papel ====> 15%

Faça um algoritmo que leia o valor do produto e o seu tipo e exiba na tela o desconto realizado e o total a ser pago por ele.

Algoritmo "BlackFriday Livraria"

Var

valor, desc, valor\_desc, valor\_total: real

Inicio

escreval ("Digite o valor do produto em R$: ")

leia (valor)

escreval ("Digite o desconto a ser dado: ")

escreval ("1-OURO: 30%")

escreval ("2- PRATA: 25%")

escreval ("3- BRONZE: 20%")

escreval ("4- PAPEL: 15%")

leia (desc)

escolha (desc)

caso 1

valor\_desc<- valor\*30/100

valor\_total<- valor-valor\_desc

caso 2

valor\_desc<- (valor\*25/100)

valor\_total<- valor-valor\_desc

caso 3

valor\_desc<- (valor\*20/100)

valor\_total<- valor-valor\_desc

caso 4

valor\_desc<- (valor\*15/100)

valor\_total<- valor-valor\_desc

fimescolha

escreval ("O valor do produto era de:", valor)

escreval ("Seu desconto foi de:R$", valor\_desc)

escreval ("O preço final do seu produto foi de: ", valor\_total)

Fimalgoritmo