

Lógica de Programação - 60h

Prof. João Altamir Muniz

Aula 4

Exercício 1

Escreva um algoritmo que leia e armazene um valor para a variável A e outro valor para a variável B.

Exiba um alerta com os valores de A e B informados.

A seguir (utilizando apenas atribuições entre variáveis) troque os seus conteúdos fazendo com que o valor que está em A passe para B e vice-versa.

Ao final, exiba um outro alerta com os valores que ficaram armazenados nas variáveis A e B.

Ex:

A = 10

B = 20

O valor de A é 10 e o valor de B é: 20

O valor de A é 20 e o valor de B é: 10

Exercício 2

Faça um algoritmo que leia o quanto de dinheiro uma pessoa possui em reais. Após, converta e mostre quantos dólares e euros ela pode comprar.

Considere os valores:

Dólar: 5,23

Euro: 5,15

Exercício 3

Escreva um algoritmo para ler o nome de uma cidade, o número total de eleitores, o número de votos válidos, brancos e nulos. Calcular e escrever o percentual que cada um representa em relação ao total de eleitores.

Exercício 4

Crie um programa que leia a largura e a altura de uma parede. A seguir, calcule e mostre a área a ser pintada e a quantidade de tinta necessária para o serviço. Sabendo que cada litro de tinta, pinta uma área de 2 metros quadrados.