Disciplina: MAT 37 – Introdução a Lógica de Programação

Professor: Dr. Eduardo Santana de Almeida

Lista de Exercício 02

- 1. Dado o algoritmo que foi realizado na aula anterior (Desenvolva um algoritmo que calcule a media aritmética entre quatro notas quaisquer fornecidas pelo usuário. Pense em: dados de entrada, dados de saída, o que deve ser feito.), informe se o aluno foi aprovado. Para o aluno ser aprovado, a sua média tem que ser superior a 7.0
- 2. Construa um algoritmo que verifique a validade de uma senha fornecida pelo usuário. A senha é um conjunto de cinco caracteres que são: "ASDFG". Se a senha for verdadeira, o programa deve exibir a mensagem de "Acesso Permitido". Caso contrário, a mensagem deve ser de "Acesso Negado".
- 3. Faca um algoritmo que dado três valores, o programa verifica se eles podem ser os comprimentos dos lados de um triângulo e, se forem, verificar se compõem um triângulo equilátero, isósceles ou escaleno. O algoritmo deve informar também se nenhum triângulo é formado.

Triângulo: figura geométrica de três lados, onde cada um é menor do que a soma dos outros dois.

Triângulo equilátero: triângulo com três lados iguais

Triângulo isósceles: triângulo com dois lados iguais

Triângulo escaleno: triângulo com todos os lados diferentes

4. Melhore o algoritmo anterior da questão 1 com novas condições:

i. o aluno será aprovado por média (AM) se a sua nota for >= 7.0

ii. o aluno terá direito a prova final se a sua média for \geq 3.0 e < 7.0

iii. o aluno será aprovado por conceito (AC) se a sua nota na prova final for ≥ 5.0

iv. o aluno será reprovado por conceito (RC) se a sua nota na prova final for ≤ 5.0

v. o aluno será reprovado (R) se a sua média for < 3.0

Dados as notas fornecidas pelo aluno, o algoritmo deve informar o seu conceito.

- 5. Construa um algoritmo que, dada a entrada (idade) de um nadador, classifique-o em uma das seguintes categorias: \circ infantil A = 5-7 anos \circ infantil B = 8-10 anos o juvenil A = 11-13 anos o juvenil B = 14-17 anos o sênior = maiores de 18 anos
- 6. Construa um algoritmo que seja capaz de concluir qual dentre os animais seguintes foi escolhido, através de perguntas e respostas. Animais possíveis: leão, cavalo, homem, macaco, morcego, baleia, avestruz, pinguim, pato, águia, tartaruga, crocodilo e cobra.

Exemplo:

É mamífero: sim

É quadrúpede: sim

É carnívoro: não

É herbívoro: sim

Então o animal escolhido foi o cavalo.

Use a seguinte classificação:

Mamífero

- quadrúpede
 - o carnívoro
 - leão
 - o herbívoro
 - cavalo
- bípede
 - o onívoro
 - homem
 - o fruitfero

- macaco
- voadores
 - o morcego
- aquáticos
 - o baleia

Aves

- não voadoras
 - o tropical
 - avestruz
 - o polar
 - pinguim
- nadadoras
 - o pato
- de rapina
 - o águia

Répteis

- com casco
 - o tartaruga
- carnívoros
 - o crocodilo
- sem pata
 - o cobra