



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PIAUÍ – UFPI
CAMPUS SENADOR HELVÍDIO NUNES DE BARROS – PICOS
Disciplina: Algoritmo e Programação I
Curso: Bacharelado em Sistemas de Informação
Professor: Leonardo Pereira de Sousa



Aluno (a): _____

Aluno (a): _____

ATIVIDADE 01

01 - Um comerciante comprou um produto e deseja revendê-lo com um lucro de 45% se o valor de compra for menor do que R\$ 20,00; caso contrário, o lucro será de 30%. Entrar com o valor de compra do produto e exibir seu valor de venda. **(0,5 Pontos)**

02 - Em um campeonato nacional de arco-e-flecha tem-se equipes de três jogadores para cada estado. Sabendo-se que cada jogador não recebe, necessariamente, a mesma quantidade de pontos, fazer um algoritmo que dados os pontos obtidos por cada jogador, exibir: **(0,5 Pontos)**

- Os pontos em ordem crescente;
- Se a soma dos pontos for maior ou igual a 100 exibir a média, caso contrário exibir “equipe desclassificada”.

QUESTÃO DESAFIO (1,0 EXTRA)

03 - A prefeitura permitiu empréstimos a seus funcionários onde o valor máximo da prestação não pode ultrapassar 30% do salário. Dados os valores do salário, o valor do empréstimo, a quantidade de prestações do pagamento do empréstimo e a taxa de juros cobrada no empréstimo; informa se o empréstimo é permitido ou não, se o empréstimo for permitido, informar o valor da prestação e o valor total a pagar.