

UNIVERSIDADE POSITIVO
Algoritmos e Lógica de Programação
Prof.^a Mariane Cassenote
2024 / 01 – A02 – Avaliação 03

Leia atentamente as instruções:

- Certifique-se de que você esteja devidamente matriculado na disciplina. Estudantes não matriculados não podem realizar a avaliação
- O tempo máximo para realizar a avaliação é até o final da aula
- A avaliação deverá **obrigatoriamente** ser realizada **em pseudocódigo ou em Linguagem C**, com a mesma sintaxe utilizada em sala de aula
- A interpretação das questões faz parte da avaliação
- **Avaliação em duplas e com consulta somente em conteúdos que estejam no disco local do computador ou em um pendrive.** É permitida a utilização do DevC++, VS Code, Portugol Studio ou outro editor para teste dos códigos. **O acesso a qualquer página web sem prévia autorização será interpretado como tentativa de cola**
- **Não é permitido o uso de smartphones durante a avaliação.** Caso precise se ausentar da sala de aula, seu smartphone deve permanecer em cima da mesa até o seu retorno
- **Devem ser entregues arquivos identificados pelo número da questão, em formato .c ou .txt, não compactados.** Atenção para a indentação! A organização dos códigos entregues será avaliada
- **Quando finalizar a avaliação, sinalize para que a professora acompanhe seu envio**
- Certifique-se de que sua avaliação foi de fato enviada e não ficou somente salva como rascunho no Blackboard. **A responsabilidade sobre o envio é inteiramente do estudante**
- Em caso de **suspeita de cola, total ou parcial**, todos os envolvidos terão a **avaliação inteira zerada**

Questão 01. [0.8 pontos] Você foi encarregado de desenvolver um sistema de pontuação para as casas de Hogwarts. O sistema deve permitir que os professores concedam pontos às casas por boas ações dos alunos e que o diretor possa visualizar e atualizar as pontuações ao longo do ano letivo. Instruções:

1. Crie um vetor para representar as quatro casas de Hogwarts: Grifinória, Sonserina, Corvinal e Lufa-Lufa. Cada elemento do vetor representa a pontuação atual de cada casa.
2. Implemente as seguintes operações:
 - Adicionar pontos a uma casa.
 - Subtrair pontos de uma casa.
 - Visualizar a pontuação de todas as casas.
3. O programa deve exibir um menu para o usuário com opções para realizar as operações mencionadas.
4. Os professores devem ser capazes de adicionar e subtrair pontos das casas conforme necessário.
5. O diretor deve ser capaz de visualizar a pontuação atual de todas as casas e realizar ajustes, se necessário.

Exemplo de execução:

