# UniSENAI

ATENÇÃO! As atividades práticas serão por meio de atividades já solucionadas. Nossa ideia é que você entenda o contexto e recrie o código-fonte apresentado em seu Portugol Studio. Com isso, você terá exemplos mais robustos para poder seguir sua evolução.

# ATIVIDADE 1

Construiremos um programa que será formado por um vetor de 5 (cinco) posições. Alimentaremos ele com números inteiros alimente um vetor de 5 posições com números inteiros. Inicialmente, faremos essa solução sem o uso de uma estrutura de repetição. Assim, esperamos que fique mais evidente a facilidade do uso desse tipo de estrutura.

Figura 1 - Atividade 1

programa
{

funcao inicio()
{

 inteiro vetor[5]

 escreva("Digite o Valor: ")
 leia(vetor[0])

 escreva("Digite o Valor: ")
 leia(vetor[1])

 escreva("Digite o Valor: ")
 leia(vetor[2])

 escreva("Digite o Valor: ")
 leia(vetor[3])

 escreva("Digite o Valor: ")
 leia(vetor[4])

 escreva("Tigite o Valor: ")
 leia(vetor[4])

 escreva("Nijete o Valor: ")
 leia(vetor[4])

 escreva("Nijete o Valor: ")
 leia(vetor[4])

 escreva("\n"+vetor[1])
 escreva("\n"+vetor[1])
 escreva("\n"+vetor[4])

}

}

# ATIVIDADE 2

Agora sim, faremos a Atividade 01 com o uso de uma estrutura de repetição. Repare nas diferenças das versões. Como estrutura de repetição, faremos o uso do PARA.

Figura 2 - Atividade 2

programa
{
 funcao inicio()
 {
 inteiro vetor[5]

 para(inteiro i = 0; i<5; i++){

 escreva("Digite o "+(i+1)+" valor: ")
 leia(vetor[i])
 }

 para(inteiro i = 0; i<5; i++){
 escreva("\n"+(i+1)+" valor: "+vetor[i])
 }

}

## ATIVIDADE 3

Vamos criar programa para calcular a nota de um aluno numa prova. Para isso, faremos um aplicativo que pedirá o gabarito de uma prova do aluno. Ela será composta por 10 questões, sendo que as respostar válidas serão A, B, C ou D. Depois, em outro vetor, será solicitado ao professor que informe as respostas corretas dessa prova. Ao final, será mostrado na tela quantos pontos o aluno atingiu nessa prova, considerando que cada questão vale 1 ponto.

Figura 3 - Atividade 3 inclua biblioteca Texto --> t funcao inicio() cadeia gabaritoAluno[10], gabaritoProfessor[10] inteiro nota=0 escreva("Para o aluno: \n") para(inteiro i=0;i<10;i++){</pre> escreva((i+1)+" questão (A, B, C, D): ") leia(gabaritoAluno[i]) gabaritoAluno[i] = t.caixa\_alta(gabaritoAluno[i]) para(inteiro i=0;i<10;i++){ escreva((i+1)+"= questão (A, B, C, D): ") leia(gabaritoProfessor[i]) gabaritoProfessor[i] = t.caixa\_alta(gabaritoProfessor[i]) para(inteiro i=0;i<10;i++){</pre> se(gabaritoProfessor[i] == gabaritoAluno[i]){ nota++ escreva("\nNota: "+nota)

## ATIVIDADE 4

Aqui será feita uma solução para alimentar um vetor com 10 valores inteiros. Também será solicitado ao usuário uma entrada de dados de um valor inteiro qualquer. A solução buscará no vetor o valor informado pelo usuário e terá como saída a posição em que este foi encontrado, se é que foi.

Figura 4 - Atividade 4 funcao inicio() inteiro vetor[10], posicao=0, valor logico encontrou = falso para(inteiro i=0;i<10;i++){</pre> escreva((i+1)+"9 Número: ") leia(vetor[i]) escreva("\n") escreva("Digite um valor para encontrar no vetor: ") leia(valor) limpa() para(inteiro i=0;i<10;i++){ se(valor == vetor[i]){ posicao = i encontrou = verdadeiro se(nao encontrou){ escreva("O valor "+valor+" não foi encontrado no vetor.") escreva("O valor "+valor+" foi encontrado na posição "+posicao)