

## **Atividade Prática 2 – Algoritmos e Programação 1 (12/04/24)**

### **Estrutura de Programação Condicional**

1) [2,50 pontos] Receba dois inteiros **n** (entre 1 e 9) e **m** (entre 1 e 5) e imprima quantos dígitos há no número  $n^m$ .

2) [3,50 pontos] Leia 4 números com casas decimais, corresponde a 4 notas obtidas por um estudante. Calcule a média do aluno, assumindo que as notas possuem peso 2, 3, 4 e 1, respectivamente, e imprima uma mensagem contendo a média do aluno. Se a média for maior ou igual a 7, imprima também a mensagem “Aluno aprovado”. Se a média for menor que 5, imprima a mensagem “Aluno reprovado”. Se a média estiver for maior que 5 e menor que 6.9 (incluindo esses valores), o programa deve imprimir a mensagem “Aluno em exame”.

No caso do aluno ficar em exame, leia mais uma nota, que corresponde à nota que o aluno tirou na prova de exame. Recalcule a média do aluno somando a nota da prova de exame com a media que ele já possuía e dividindo por 2, e imprima “Aprovado” no caso dessa média ser maior ou igual a 5, e reprovado caso contrário, juntamente com a média final do aluno.

3) [4,00 pontos] Leia o tempo de início e o tempo de fim de um jogo, em horas e minutos (hora inicial, minuto inicial, hora final, minuto final). Logo após, imprima a duração do jogo no seguinte formato: “O jogo durou X hora(s) e Y minuto(s)”.

Observações:

- O jogo pode começar em um dia e terminar no outro dia;
- A duração máxima de um jogo é de 24 horas, e a duração mínima de um jogo é de 1 minuto;
- As horas informadas seguem o formato contínuo. Ou seja, qualquer valor de hora informada está no intervalo entre 0 e 23.

---

Item	Descrição / formato
Variáveis	Exemplo: a = 10
Operadores aritméticos	+ , - , * , / , ** , %
Função de leitura do teclado	input() , sem parâmetro
Função de escrita na tela	print(), sem vírgulas internas nos parâmetros
Função de arredondamento para cima (teto)	ceil()
Funções de conversão de tipo	str(), int(), float()
Estruturas condicionais	if, elif, else
Resumo dos itens permitidos até o momento.	