



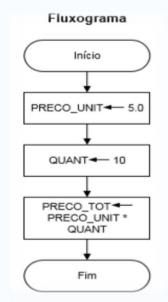
Estruturas sequenciais:

```
Algoritmo "Cálculo de Média Aritmética"
VAR
A,B,Media : REAL
Inicio
Escreva ("Programa que calcula a média aritmética de dois valores.")
Escreva ("Digite um valor : ")
Leia (A)
Escreva ("Digite outro valor : ")
Leia (B)
Media \leftarrow (A+B)/2
Escreva ("A média dos dois valores é : ", Media)
FimAlgoritmo
```





Com base no fluxo grama como poderíamos montar no nosso algoritmo no visualG:





¥+-\$-+ \$ \$ > \$

VisualG

```
1 Algoritmo "Exemplo 02"
2 // Disciplina : [Algoritmo e Lógica de Programação]
3 // Professor : Diogenes Carvalho Matias
4 // Descrição : Aqui você descreve o que o programa faz! (função)
5 // Autor(a) : Nome do(a) aluno(a)
6 // Data atual : 16/05/2020
7 Var
8 // Seção de Declarações das variáveis
    PRECO UNIT, PRECO TOT : real
10 QUANT : inteiro
11
12 Inicio
13 // Seção de Comandos, procedimento, funções, operadores, etc...
14 PRECO UNIT <- 5.0
15 QUANT <- 10
16 PRECO TOT <- (PRECO UNIT * QUANT)
17 Escreva ("Total de preço é:", PRECO TOT)
18
19
20 Fimalgoritmo
```

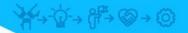




Vamos ver se nosso algoritmo funcionou:







Com base na problemática passada vamos escrever informação na tela para auxiliar nosso usuário a fazer interação com nosso sistema rescreva o código perguntando ao usuário os valores a ser calculados.





¥4-16-4 # 80 + 60

VisualG

```
1 Algoritmo "Exemplo 03"
 2 // Disciplina : [Algoritmo e Lógica de Programação]
 3 // Professor : Diogenes Carvalho Matias
 4 // Descrição : Aqui você descreve o que o programa faz! (função)
 5 // Autor(a) : Nome do(a) aluno(a)
 6 // Data atual : 16/05/2020
7 Var
 8 // Seção de Declarações das variáveis
     PRECO UNIT, PRECO TOT : real
     QUANT : inteiro
10
11
12 Inicio
13 // Seção de Comandos, procedimento, funções, operadores, etc...
14 Escreva ("Ola sejá bem vindo")
15 Escreval ("Digite o preço unitario:")
16 leia (PRECO UNIT)
17 Escreval ("Digite a quantidadde")
18 leia (QUANT)
19 PRECO TOT <- (PRECO UNIT * QUANT)
20 Escreva ("Total de preço é:", PRECO TOT)
21
22
23 Fimalgoritmo
```





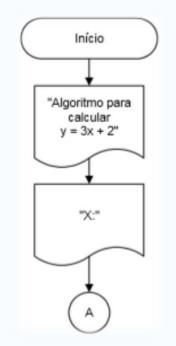
Exercicio : Escreva um algoritmo para calcular o valor de y como função de x, segundo a função y(x) = 3x + 2, num domínio real e escreva o fluxograma desse algoritmo.







Exercício: Fluxograma:







Exercício: Código do algoritmo.

```
1 Algoritmo "Exemplo 04"
2 // Disciplina : [Algoritmo e Lógica de Programação]
3 // Professor : Diogenes Carvalho Matias
4 // Descrição : Aqui você descreve o que o programa faz! (função)
5 // Autor(a) : Nome do(a) aluno(a)
6 // Data atual : 16/05/2020
7 Var
8 // Seção de Declarações das variáveis
      X, Y : real
10
11 Inicio
12 // Seção de Comandos, procedimento, funções, operadores, etc...
13 Escreval("Algoritmo para calcular y = 3x +2 ")
14 Escreval("Digite o valor de X")
15 leia(X)
16 Y <- (3*X)+2
17 Escreval ("O valor de Y é:",Y)
18
19 Fimalgoritmo
```





Exercício de casa em casa ©

1-Faça um algoritmo que receba dois números e exiba o resultado da sua soma.

2-Faça um algoritmo que receba dois números e ao final mostre a soma, subtração, multiplicação e a divisão dos números lidos.



Exercício de casa em casa ©

3- Escrever um algoritmo que leia o nome de um vendedor, o seu salário fixo e o total de vendas efetuadas por ele no mês (em dinheiro). Sabendo que este vendedor ganha 15% de comissão sobre suas vendas efetuadas, informar o seu nome, o salário fixo e salário no final do mês.





Exercício de casa em casa ©

4-Escrever um algoritmo que leia o nome de um aluno e as notas das três provas que ele obteve no semestre. No final informar o nome do aluno e a sua média (aritmética).







Exercício de casa em casa ©

5-Ler dois valores para as variáveis A e B, e efetuar as trocas dos valores de forma que a variável A passe a possuir o valor da variável B e a variável B passe a possuir o valor da variável A. Apresentar os valores trocados.







Exercício de casa em casa ©

Enviar para o email: prof.dcm.web@gmail.com

OBS: com o assunto: Curso(Nomeclatura), Periodo, Diciplina No corpo do email:

Nome Completo, Curso, Matricula e os arquivos fontes em anexo.















SOMOS MAIS UNIFG