

AVALIAÇÃO: LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO E ESTRUTURAS CONDICIONAIS

Bloco 1: Interpretação de Código (Questões 1, 2 e 3)

```
programa {  
  funcao inicio() {  
    inteiro level = 75  
    cadeia vocacao = "Knight"  
    se (level >= 100 e vocacao == "Knight") {  
      escreva("Pode usar a Ultimate Exori Gran.")  
    } senao se (level >= 70) {  
      escreva("Pode usar a magia Exori.")  
    } senao {  
      escreva("Level insuficiente para magias de ataque em área.")  
    }  
  }  
}
```

1. Qual será a saída do programa com os valores iniciais das variáveis?

Seria "Pode usar a magia Exori ", pois o nível é maior ou igual a 70.

2. Se a variável level fosse alterada para 120**Qual seria a nova saída?

Seria "Pode usar a Ultimate Exori Gran", o nível 120 é maior que o nível 100.

3. Se as variáveis fossem level = 110 e vocação = "Sorcerer"****Qual seria a saída?

Seria "Pode usar a Ultimate Exori Gran", ou não iria ser igual pois a magia que o sorcerer utiliza é diferente do Knight , a resposta seria "level insuficiente para as

magias de ataque em área”.

Bloco 2: Interpretação de Código (Questões 4, 5 e 6)

```
funcao inicio() {  
  inteiro a = 10  
  inteiro b = 5  
  logico c = (a > b e b > 2)  
  a = a + 5  
  se (c) {  
    b = a - b  
  } senao {  
    b = a + b  
  }  
  escreva("Valor final de b: ", b)  
}
```

4. Qual o valor da variável c após sua inicialização (verdadeiro ou falso)?

Seria verdadeiro , pois $10 > 5$ e $5 > 2$ está correto.

5. Qual o valor da variável a no momento em que a estrutura se é avaliada?

Seria o número 10.

6. Qual será a saída final do programa?

Questão 07: Criação de Código

Crie um programa em Portugol que simule a entrada em uma masmorra (dungeon) no Tibia. O

programa deve:

1. Ler o level do jogador (inteiro) e se ele possui a chave da masmorra ("sim" ou "nao").
2. Para entrar, o jogador precisa ter level 50 ou superior **E** ser Druid

Se ambas as condições forem verdadeiras ele deve permitir a entrada.

Bloco 4: Interpretação de Código (Questões 8, 9 e 10)

```
programa {  
  funcao inicio() {  
    real preco = 120.0  
    inteiro categoria = 2  
    se (categoria == 1) {  
      preco = preco * 0.9 // 10% de desconto  
    }  
    se (preco > 100.0) {  
      preco = preco - 10.0 // Taxa de luxo  
    }  
    escreva(preco)  
  }  
}
```

7. Qual a principal característica da estrutura condicional usada neste código?
8. Qual o valor da variável preco após a execução do primeiro bloco se**?* 9.
- Qual será a saída final do programa?