

Exercício Slide 1

1. Crie uma sequencia para tomar banho

Abre a Porta do Banheiro
Entra no Banheiro Levando Roupas Limpas e Toalha
Fecha a Porta do Banheiro
Tira a Roup Suja do Corpo
Entra no Box
Ligar o Chuveiro
Entra debaixo da água
Pega o sabão
Passa sabão no Corpo
Guarda sabão
Tira o sabão do Corpo debaixo da água
Desliga o Chuveiro
Pega a Toalha
Passa a Toalha pelo Corpo
Sair do Box
Colocar Roup Limpa no Corpo
Abre a Porta do Banheiro
Sair do Banheiro
Fecha a Porta do Banheiro.

2. Faça um algoritmo para somar dois números e multiplicar o resultado pelo primeiro número.

var n1,n2: Inteiro

r1 <- n1 + n2

r2 <- r1 * n1

escreva ("O Resultado é: " + r2)

3. Faça um algoritmo que some 3 números inseridos pelo usuário e gera sua média.

escreva ("Número 1: ")

leia (n1)

escreva ("Número 2: ")

leia (n2)

escreva ("Número 3: ")

leia (n3)

var n1,n2,n3,r :real

r <- n1+n2+n3 /3

escreva ("Sua Média é: " + r)

4. Descreva com detalhes a lógica para trocar um pneu de um carro.

Pegar as ferramentas no porta-malas.

Retirar o estepe.

Instalar o macaco.

Levantar o carro parcialmente.

Afrouxar os parafusos do pneu furado.

Retirar o pneu furado.

Instalar o novo pneu.

Abaixar o carro.

Apertar bem as porcas.

Guardar o pneu furado e as ferramentas.

5. Faça um algoritmo para trocar uma lâmpada. Descreva em detalhes.

Ir até o interruptor
Acionar o interruptor (se a lâmpada não acender, então)
Andar até a escada
Pegar a escada
Posicionar a escada em baixo da lâmpada
Ir até o interruptor
Acionar o interruptor
Ir até uma nova lâmpada
Pegar a lâmpada nova
Ir até a escada
Subir na escada
Retirar a lâmpada queimada
Colocar a lâmpada nova (Se a lâmpada não acender faça)
Retirar a lâmpada queimada
Colocar a lâmpada nova (Se a lâmpada acender, então)
Desça da escada
Jogue a lâmpada queimada no lixo
Guarde a escada (FIM)