

## Algoritmo ex02 (porcentagem)

Inicio

real: num, porc, result;

Escreva (" Digite o valor base");

Leia (num);

Escreva ("Digite a porcentagem");

Leia(porc);

result <= num / 100 \* porc;

Escreva ("o valor acrescido foi", result);

result <= result + num;

Escreva("e o valor do acrescimo é ", result);

Fim.

/\*

num => numero base, numero total

porc => porcentagem a ser somada

result => porcentagem acrescida e

acrescimo

\*/

## Algoritmo ex02 (contas)

Inicio

real: num1, num2, result;

Escreva (" Digite o valor do primeiro numero");

Leia (num1);

Escreva (" Digite o valor do segundo numero");

Leia (num2);

result <= num1 + num2;

Escreva("a soma de ", num1, " com ", num2, " é: " result);

result <= num1 - num2;

Escreva("a subtração de ", num1, " com ", num2, " é: " result);

result <= num1 \* num2;

Escreva("a multiplicação de ", num1, " com ", num2, " é: " result);

result <= num1 / num2;

Escreva("a divisão de ", num1, " com ", num2, " é: " result);

Fim.

/\*

num1 => numero1

num2 => numero2

result => resultado da operação

\*/

Algoritmo ex02 (calculo de area)

Inicio

real: lado, altura, result;

Escreva (" Digite o valor de algum lado do quadrado");

Leia (lado);

result <= lado^2;

Escreva ("O seu quadrado tem ", result, " area");

Escreva (" Digite o valor da base do triangulo");

Leia (lado);

Escreva (" Digite o valor da altura do triangulo");

Leia (altura);

result <= lado \* altura / 2;

Escreva ("O seu triangulo tem ", result, " area");

Fim. /\*

lado => lado do quadrado ou base do

triangulo altura => altura do triangulo

result => resultado da operação da area

\*/