

LISTA DE EXERCÍCIOS

Página 1 de 4

Curso		Unidade	
Bacharelado em Ciência da Computação		Instituto de Ciências Exatas e Tecnológicas	
Disciplina <i>AP1 – Algoritmos e Programaçã</i>	ão 1 – ICE 0606		
Turma	Data	Professor(a)	
1º Período Turma A e B	24/03/2025	Ana Paula Freitas Vilela Boaventura	

RESOLUÇÃO LABORATÓRIO 2

MATHEUS AGUIAR DOS SANTOS FERREIRA

- 1 Leia as afirmações abaixo sobre a declaração de variáveis em algoritmos e marque (V) para verdadeiro ou (F) para falso. Se a afirmativa for falsa, justifique sua resposta.
- 1. (v) Toda variável deve ser declarada antes de ser utilizada em um algoritmo.
- 2. (F) No VisuAlg, as variáveis são declaradas dentro do bloco inicio ... fim.
- 3. (F) No VisuAlg, o comando correto para declarar uma variável inteira chamada idade é: inteiro idade;
- 4. (v) No VisuAlg, é possível declarar múltiplas variáveis do mesmo tipo em uma única linha, separadas por vírgula.
- 5. (v) As variáveis do tipo real podem armazenar números inteiros e decimais.
- 6. (F) O nome de uma variável pode começar com um número, desde que contenha letras também.
- 7. (F) No VisuAlg, as variáveis do tipo caractere podem armazenar números.
- 8. (F) O nome de uma variável pode conter espaços, como em: inteiro nota final;
- 9. (F) No VisuAlg, o operador = é usado para atribuição de valores a variáveis.
- 10. (F) Após a declaração de uma variável, seu valor inicial é sempre zero.

2 – Quais são os valores das seguintes expressões? (Não é necessário construir o algoritmo, apenas forneça o resultado para cada expressão.

- a) 7/2 = 3.5
- b) 7%2 = 1
- c) 7.0/2 = 3.5
- d) 7/2,0 = 3,5
- e) $7,0\2,0=3$
- f) $7\2$ = 3
- g) 7 div 2 = 3
- h) raizq(9) = 3

```
1 Algoritmo "exercicio_3_lab2"
 2 // Disciplina : API
 3 // Professor : ANA PAULA FREITAS VILELA BOAVENTURA
 4 // Descrição : Resolução Exercício 3 do LAB2
5 // Autor(a) : MATHEUS AGUIAR DOS SANTOS FERREIRA
 6 // Data atual : 24/03/2025
 7 Var
 8 // Seção de Declarações das variáveis
10
11 Inicio
12 // Seção de Comandos, procedimento, funções, operadores, etc...
13 escreva ("Olá mundo!")
14
15 Fimalgoritmo
                                                            - □ X
         Console simulando o modo texto do MS-DOS
         01á mundo!
         >>> Fim da execução do programa !
```

```
1 Algoritmo "exercicio 4 lab2"
 2 // Disciplina : API
 3 // Professor : ANA PAULA FREITAS VILELA BOAVENTURA
 4 // Descrição : Resolução Exercício 3 do LAB2
 5 // Autor(a)
                 : MATHEUS AGUIAR DOS SANTOS FERREIRA
 6 // Data atual : 24/03/2025
7 Var
8 // Seção de Declarações das variáveis
9 nome: caractere
10
11 Inicio
12 // Seção de Comandos, procedimento, funções, operadores, etc...
13 escreva ("Digite o seu nome: ")
14 leia(nome)
15 escreva ("Olá, mundo! Eu sou ", nome, ", discente do curso de Ciência da Computa-
16
17 Fimalgoritmo
                                                                    X
       Console simulando o modo texto do MS-DOS
       Digite o seu nome: Matheus Aguiar
       Olá, mundo! Eu sou Matheus Aguiar, discente do curso de Ciência da
       Computação - VFJ
       >>> Fim da execução do programa !
```

```
1 Algoritmo "exercicio_5_lab2"
 2 // Disciplina : AP1
 3 // Professor : ANA PAULA FREITAS VILELA BOAVENTURA
 4 // Descrição : Resolução Exercício 5 do LAB2
 5 // Autor(a) : MATHEUS AGUIAR DOS SANTOS FERREIRA
6 // Data atual : 24/03/2025
 7 Var
 8 // Seção de Declarações das variáveis
 9 a,b,c,d,ee: inteiro // 'e' é uma palavra reservada! então estou usando 'ee'.
10 f: real
11
12 Inicio
13 // Seção de Comandos, procedimento, funções, operadores, etc...
14 escreva ("digite o valor de 'a':")
15 leia(a)
16 escreva ("digite o valor de 'b':")
17 leia(b)
18 c <- (a+b)
19 d <- (a-b)
20 ee <- (a*b) // 'e' é uma palavra reservada! então estou usando 'ee'.
21 f <- (a/b)
22 escreva("a=",a," b=",b," c=",c," d=",d," e=",ee," f=",f)
23
24 Fimalgoritmo
          Console simulando o modo texto do MS-DOS
                                                                digite o valor de 'a':5
         digite o valor de 'b':6
          a= 5 b= 6 c= 11 d= -1 e= 30 f= 0.83333333333333333
          >>> Fim da execução do programa !
```















