



# LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO

MÓDULO 03

2023

**DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS EM MENINAS E  
JOVENS MULHERES PARA ELABORAÇÃO DE PROJETO DE  
FOGUETES EDUCACIONAIS**

**ATIVIDADES: LINGUAGENS DE  
PROGRAMAÇÃO**

Coordenadora: Profa. Mariana Almeida – UFRN

MINISTRANTE: Profa. Alessandra Mendes Pacheco – EAJ/UFRN

## SUMÁRIO

ATIVIDADES PRÁTICAS 1.....	3
ATIVIDADES PRÁTICAS 2.....	3
ATIVIDADE PRÁTICA 3 .....	4
ATIVIDADE PRÁTICA 4.....	4
ATIVIDADE PRÁTICA 5.....	4

## **ATIVIDADE PRÁTICA 1**

### ***Reconhecendo algoritmos***

Sugerimos o acesso ao link <https://compute-it.toxicode.fr/> e a execução dos passos solicitados em cada nível para melhor compreensão dos conceitos (siga no máximo de níveis que conseguir!).

Sugerimos ainda assistir aos vídeos “Como ensinar linguagem de programação para uma criança”, disponível no link <https://www.youtube.com/watch?v=pdhqwbUWf4U>, e “Pensamento Computacional Desplugado”, disponível no link <https://www.youtube.com/watch?v=Bxg8QC93joo>.

### ***Construindo programas de computador que apresentem telas iniciais no console e interajam com o usuário***

Elabore um algoritmo que solicite o nome do usuário e apresente uma tela de boas vindas individualizada.

## **ATIVIDADE PRÁTICA 2**

### ***Desenvolvendo algoritmos***

- Elabore um programa de computador que acesse e altere os dados armazenados na memória utilizando expressões aritméticas, lógicas e relacionais.

- Elabore uma calculadora com as operações de soma, subtração, multiplicação e divisão utilizando a estrutura condicional e outra solução utilizando a estrutura de seleção múltipla.

## ATIVIDADE PRÁTICA 3

### *Desenvolvendo algoritmos*

- Elabore um programa de computador que apresente um menu de opções ao usuário e execute as operações referentes à opção escolhida por ele;

- Elabore um programa de computador que simule um jogo computacional.

## ATIVIDADE PRÁTICA 4

### *Desenvolvendo projeto*

- Elabore um programa de computador interativo para a leitura e cálculo de variáveis envolvidas no lançamento oblíquo a fim de simular o lançamento de um foguete.

## ATIVIDADE PRÁTICA 5

### *Desenvolvendo projeto*

- Utilizando a plataforma OpenRocket, desenvolva o projeto de um foguete e realize a simulação do seu lançamento.