

LETRA A

The screenshot shows a Windows desktop environment with a browser window open to neps.academy/br/exercise/1. The page title is "Escrevendo Solução" and the main heading is "Olá Neps Academy". The text instructions state that this is the first problem to solve, involving a simple input and output. It specifies that the output should be "Olá Neps Academy" without quotes. The code editor shows a C++ code snippet:

```
1 // Já que esse é um exercício especial nós já resolvemos
2 #include <iostream>
3
4 using namespace std;
5
6 int main(){
7     cout << "Olá Neps Academy!" << endl;
8
9     return 0;
10 }
```

Below the code editor, there are two tabs: "Exemplos de Entrada" and "Exemplos de Saída". The "Exemplos de Saída" tab contains the text "Olá Neps Academy!". At the top right of the page, there are buttons for "Linguagem de Programação" (set to C++) and "PÁGINA DO EXERCÍCIO". Below the code editor, there is a "ENVIAR SOLUÇÃO" button.

The screenshot shows a Windows desktop environment with a browser window open to neps.academy/br/exercise/1. The page title is "Escrevendo Solução" and the main heading is "Olá Neps Academy". The text instructions and code editor are identical to the previous screenshot. A modal dialog box is displayed in the center of the screen, titled "ACEITO". It features a green checkmark icon above the word "Aceito". The message inside the dialog says: "Seu código acertou todos os casos de teste. Parabéns! Você recebeu 10 XP! 🎉 -5 pela lição + 15 de bônus de consistência 🔥 Você está a apenas 75 XP de subir de nível. Mantenha o ritmo e siga evoluindo!". Below the message, there is a progress bar with two icons: one with 1 and one with 2. At the bottom of the dialog are two buttons: "CANCELAR" and "PRÓXIMO 4". The status bar at the bottom of the screen shows "25°C Pred. nublado" and the date "09/04/2024".

LETRA B

Screenshot of a C++ programming exercise titled "Soma Fácil" on Neps Academy. The exercise asks the user to write a program that reads two integers, A and B, and prints their sum. The code provided is:

```
1 #include <iostream>
2
3 using namespace std;
4
5 int main(){
6     // Lendo a entrada do exercício
7     int A, B, C;
8     cin >> A >> B;
9     C=A+B;
10    // Seu código vai aqui
11    cout << C << endl;
12
13 }
```

Screenshot of the same exercise page after submission. A modal window titled "Aceito" (Accepted) appears, stating "Seu código acertou todos os casos de teste. Parabéns!" (Your code solved all test cases. Congratulations!). It also says "Você recebeu 10 XP! 🎉". Below the message are two green progress bars, one at level 1 and one at level 2, with the text "Vencer nível" (Win level) above them. There are "CANCELAR" and "PRÓXIMO 4" buttons at the bottom.

LETRA C

Escrevendo Solução

Bondinho

A turma do colégio vai fazer uma excursão na serra e todos os alunos e monitores vão tomar um bondinho para subir até o topo de uma montanha. A cabine do bondinho pode levar 50 pessoas no máximo, contando alunos e monitores, durante uma viagem até o topo.

Neste problema, dado como entrada o número de alunos A e o número de monitores M , você deve escrever um programa que diga se é possível ou não levar todos os alunos e monitores em apenas uma viagem!



Figura 1

Entrada

A primeira linha da entrada contém um inteiro A , representando a quantidade de alunos. A segunda linha da entrada contém um inteiro M , representando o número de monitores.

Saída

Seu programa deve imprimir uma linha contendo o caractere S se é possível levar todos os alunos e monitores em apenas uma viagem, ou o caractere N caso não seja possível.

Restrições

- $1 \leq A \leq 50$
- $1 \leq M \leq 50$

Linguagem de Programação
C++ (g++ 10.2.1, c++20 partial)

ENVIAR SOLUÇÃO

```
1 #include <iostream>
2
3 using namespace std;
4
5 int main(){
6     // Lendo a entrada do exercício
7     int A, M, T;
8     cin >> A >> M;
9     T=A+M;
10    if(T<=50){
11        cout << S << endl;
12    }
13    else{
14        cout << N << endl;
15    }
16
17    return 0;
18 }
```

25°C
Pred. nublado

Escrevendo Solução

Bondinho

A turma do colégio vai fazer uma excursão na serra e todos os alunos e monitores vão tomar um bondinho para subir até o topo de uma montanha. A cabine do bondinho pode levar 50 pessoas no máximo, contando alunos e monitores, durante uma viagem até o topo.

Neste problema, dado como entrada o número de alunos A e o número de monitores M , você deve escrever um programa que diga se é possível ou não levar todos os alunos e monitores em apenas uma viagem!



Figura 1

Entrada

A primeira linha da entrada contém um inteiro A , representando a quantidade de alunos. A segunda linha da entrada contém um inteiro M , representando o número de monitores.

Saída

Seu programa deve imprimir uma linha contendo o caractere S se é possível levar todos os alunos e monitores em apenas uma viagem, ou o caractere N caso não seja possível.

Restrições

- $1 \leq A \leq 50$
- $1 \leq M \leq 50$

Linguagem de Programação
C++ (g++ 10.2.1, c++20 partial)

ACEITO

Seu código acertou todos os casos de teste. Parabéns!

Você recebeu 10 XP! 🎉

Você está a apenas 55 XP de subir de nível. Mantenha o ritmo e siga evoluindo!

1 / 2

CANCELAR PRÓXIMO 6

LETRA D

Escrevendo Solução

Soma

Faça um programa que leia dois números inteiros digitados pelo teclado e imprima a soma deles.

Entrada

A entrada consiste de dois números inteiros X e Y , um em cada linha.

Saída

A saída do seu programa deve ser um inteiro S , representando a soma de X e Y .

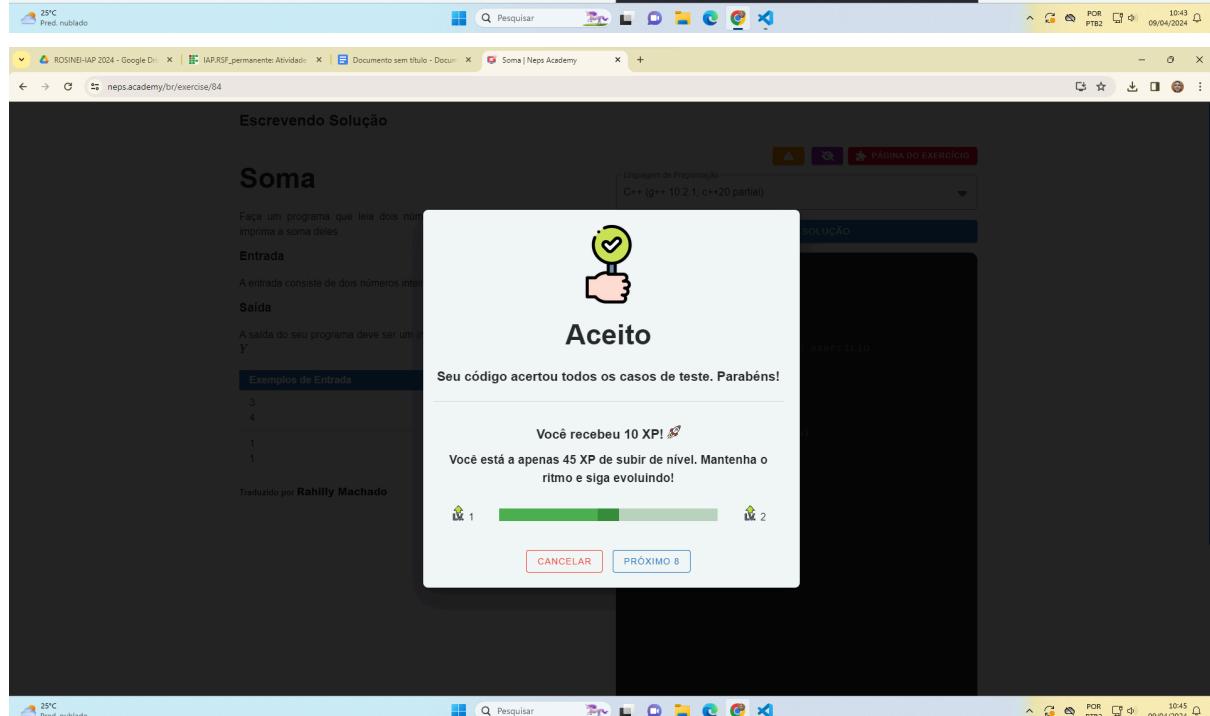
Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
3 4	7
1 1	2

Traduzido por **Rahilly Machado**

Linguagem de Programação
C++ (g++ 10.2.1; c++20 partial)

ENVIAR SOLUÇÃO

```
1 #include <iostream>
2
3 using namespace std;
4
5 int main(){
6     // Lendo a entrada do exercício
7     int X, Y, S;
8     cin >> X >> Y;
9     S=X+Y;
10    cout << S << endl;
11    // Seu código vai aqui
12
13    return 0;
14 }
15
```



LETRA E

Escrevendo Solução

Gangorra

Joãozinho acaba de mudar de escola e a primeira coisa que percebeu na nova escola é que a gangorra do parquinho não é simétrica, uma das extremidades é mais longa que a outra. Após brincar algumas vezes com um amigo de mesmo peso, ele percebeu que quando está em uma extremidade, a gangorra se desequilibra para o lado dele (ou seja, ele fica na parte de baixo, e o amigo na parte de cima), mas quando eles trocam de lado, a gangorra se desequilibra para o lado do amigo.

Sem entender a situação, Joãozinho pediu ajuda a outro amigo de outra série, que explicou que o comprimento do lado interfere no equilíbrio da gangorra, pois a gangorra estará equilibrada quando $P_1 \cdot C_1 = P_2 \cdot C_2$ onde P_1 e P_2 são os pesos da criança no lado esquerdo e direito, respectivamente, e C_1 e C_2 são os comprimentos da gangorra do lado esquerdo e direito, respectivamente.

Com a equação, Joãozinho já consegue dizer se a gangorra está equilibrada ou não mas, além disso, ele quer saber para qual lado a gangorra descerá caso esteja desequilibrada.

Entrada

A primeira e única linha da entrada contém 4 inteiros, P_1 , C_1 , P_2 e C_2 , nesta ordem.

Saída

Seu programa deve produzir uma única linha, contendo um único inteiro. Se a gangorra estiver equilibrada, imprima '0'. Se ela estiver desequilibrada de modo que a criança esquerda esteja na parte de baixo, imprima '-1', senão, imprima '1'.

Restrições

- $10 \leq P_1 \leq 100$
- $10 \leq C_1 \leq 100$
- $10 \leq P_2 \leq 100$
- $10 \leq C_2 \leq 100$

Linguagem de Programação
C++ (g++ 10.2.1; c++20 partial)

PÁGINA DO EXERCÍCIO

ENVIAR SOLUÇÃO

```
1 #include <iostream>
2
3 using namespace std;
4
5 int main(){
6     // Lendo a entrada do exercício
7     int P1, C1, P2, C2;
8     cin >> P1 >> C1 >> P2 >> C2;
9
10    // Seu código vai aqui
11    if((P1*C1) == (P2*C2)){
12        cout << "0" << endl;
13    }else if((P1*C1) < (P2*C2)){
14        cout << "-1" << endl;
15    }else{
16        cout << "1" << endl;
17    }
18
19    return 0;
20 }
```

Escrevendo Solução

Gangorra

Joãozinho acaba de mudar de escola e a nova escola é que a gangorra do parquinho da escola é mais longa que a outra. Após brincar um pouco com a gangorra, Joãozinho percebeu que quando está sentado na gangorra, o seu peso desequilibra para o lado dele (ou seja, para cima), mas quando ele troca de lado, o peso desequilibra para o lado do amigo.

Sem entender a situação, Joãozinho pensou que explicou que o comprimento do lado esquerdo da gangorra estaria equilibrada quando $P_1 = P_2$, pesos da criança no lado esquerdo e direito, respectivamente, e os comprimentos da gangorra do lado esquerdo e direito.

Com a equação, Joãozinho já conseguiu explicar que não é só o peso que faz a gangorra desequilibrada, mas, além disso, ele quer saber para qual lado a gangorra desequilibra.

Entrada

A primeira e única linha da entrada contém dois inteiros P_1 e P_2 , representando os pesos da criança no lado esquerdo e direito, respectivamente.

Saída

Seu programa deve produzir uma única linha de saída. Se a gangorra estiver equilibrada, imprima "0". Caso contrário, imprima "1", se a criança esquerda estiver sentada na parte de baixo, ou "2", se a criança direita estiver sentada na parte de baixo.

Restrições

- $10 \leq P_1 \leq 100$
- $10 \leq P_2 \leq 100$
- $10 \leq P_3 \leq 100$
- $10 \leq P_4 \leq 100$

Linguagem de Programação: C++ (g++ 10.2.1, c++20 partial)

SOLUÇÃO

Seu código acertou todos os casos de teste. Parabéns!

Você recebeu 10 XP! 🎉

Você está a apenas 35 XP de subir de nível. Mantenha o ritmo e siga evoluindo!

CANCELAR **PRÓXIMO 7**

LETRA F

Escrevendo Solução

Divisão

Faça um programa que leia dois números reais A e B digitados pelo teclado e imprima a divisão de A por B .

Entrada
A entrada consiste de dois números reais A e B , um em cada linha.

Saída
A saída do seu programa deve ser um número real S , representando a divisão de A por B com precisão de 2 casas decimais.

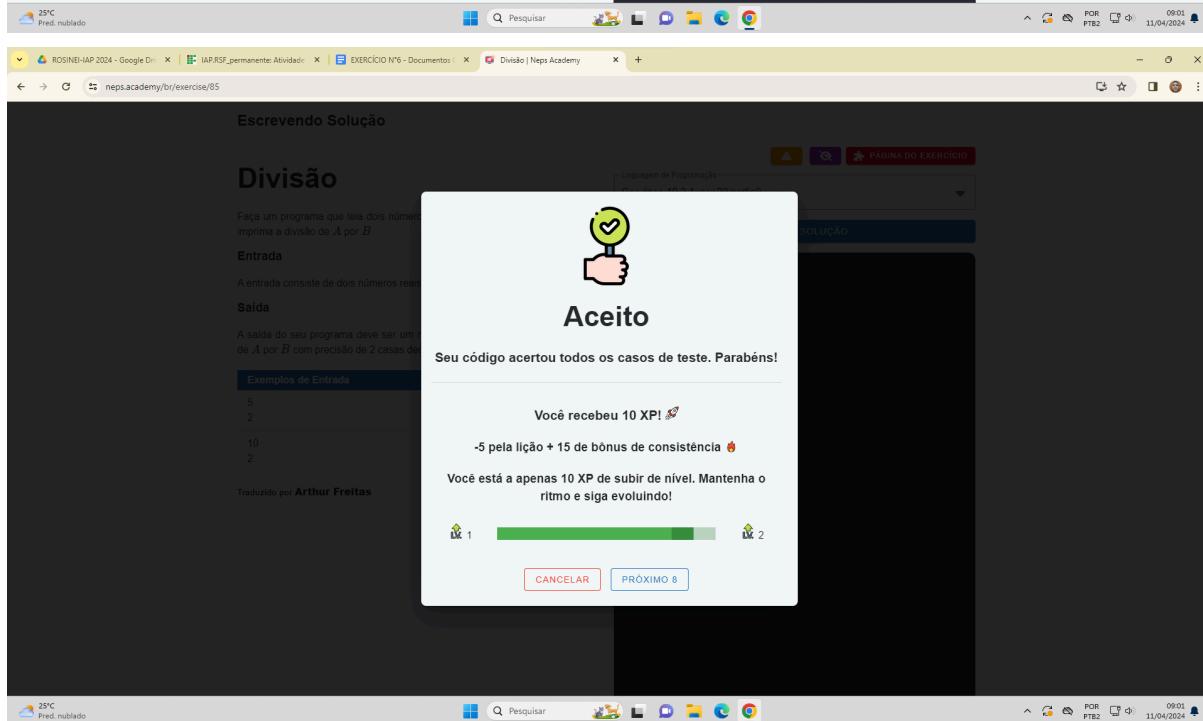
Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
5 2	2.50
10 2	5.00

Traduzido por Arthur Freitas

Linguagem de Programação
C++ (g++ 10.2.1, c++20 partial)

ENVIAR SOLUÇÃO

```
1 #include <iostream>
2
3 using namespace std;
4
5 int main(){
6
7     double A, B, C;
8     cin >> A >> B;
9     C=A/B;
10    cout << C << endl;
11
12    return 0;
13 }
14
```



LETRA G

Escrevendo Solução

Flíper

Flíper é um tipo de jogo onde uma bolinha de metal cai por um labirinto de caminhos até chegar na parte de baixo do labirinto. A quantidade de pontos que o jogador ganha depende do caminho que a bolinha seguir. O jogador pode controlar o percurso da bolinha mudando a posição de algumas portinhas do labirinto. Cada portinha pode estar na posição 0, que significa virada para a esquerda, ou na posição 1 que quer dizer virada para a direita. Considere o flíper da figura abaixo, que tem duas portinhas. A portinha *P* está na posição 1 e a portinha *R*, na posição 0. Desse jeito, a bolinha vai cair pelo caminho B.

Figura 1

Você deve escrever um programa que, dadas as posições das portinhas *P* e *R*, neste flíper da figura, diga por qual dos três caminhos, A, B ou C, a bolinha vai cair!

Entrada

A entrada é composta por apenas uma linha contendo dois números *P* e *R*, indicando as posições das duas portinhas do flíper da figura.

Saída

A saída do seu programa deve ser também apenas uma linha, contendo uma letra maiúscula que indica o caminho por onde a bolinha vai cair: 'A', 'B' ou 'C'.

Linguagem de Programação
C++ (g++ 10.2.1; c++20 parcial)

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main(){
    // Lendo a entrada do exercício
    int p, r;
    cin >> p >> r;
    // Seu código vai aqui
    if(p==0){
        cout << C << endl;
    }else if(p==1 && r==0){
        cout << B << endl;
    }else{
        cout << A << endl;
    }
    return 0;
}
```

ENVIAR SOLUÇÃO

25°C Previsão nublado

Escrevendo Solução

Flíper

Flíper é um tipo de jogo onde uma bolinha de metal cai por um labirinto de caminhos até chegar na parte de baixo do labirinto. A quantidade de pontos que o jogador ganha depende do caminho que a bolinha seguir. O jogador pode controlar o percurso da bolinha mudando a posição de algumas portinhas do labirinto. Cada portinha pode estar na posição 0, que significa virada para a esquerda, ou na posição 1 que quer dizer virada para a direita. Considere o flíper da figura abaixo, que tem duas portinhas. A portinha *P* está na posição 1 e a portinha *R*, na posição 0. Desse jeito,

Figura 1

Você deve escrever um programa que, dadas as posições das portinhas *P* e *R*, neste flíper da figura, diga por qual dos três caminhos, A, B ou C, a bolinha vai cair!

Entrada

A entrada é composta por apenas uma linha contendo dois números *P* e *R*, indicando as posições das duas portinhas do flíper da figura.

Saída

A saída do seu programa deve ser também apenas uma linha, contendo uma letra maiúscula que indica o caminho por onde a bolinha vai cair: 'A', 'B' ou 'C'.

Linguagem de Programação
C++ (g++ 10.2.1; c++20 parcial)

ACEITO

Seu código acertou todos os casos de teste. Parabéns!

Parabéns! Você subiu de nível! 🎉

1 2

CANCELAR PRÓXIMO

09:07 11/04/2024

LETRA H

ROSINEI-IAP 2024 - Google Drive | IAP.RSF_permanente: Atividades | EXERCÍCIO N°6 - Documentos | Área do Quadrado | Neps Academy

Escrevendo Solução

Área do Quadrado

Faça um programa para um inteiro L e imprima a área de uma quadrado de lado L .

Entrada
A entrada consiste de uma linha contendo um inteiro L .

Saída
A saída consiste de uma linha contendo a área do quadrado de lado L .

Restrições

- Os inteiros fornecidos não terem valor maior que 1000 ou menor que 1

Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
1	1
2	4
3	9

Traduzido por Daniel Hosomi

Linguagem de Programação
C++ (g++ 10.2.1; c++20 partial)

PÁGINA DO EXERCÍCIO

ENVIAR SOLUÇÃO

```
1 #include <iostream>
2
3 using namespace std;
4
5 int main(){
6     // Lendo a entrada do exercício
7     int L;
8     cin >> L;
9     cout << L*L << endl;
10
11    return 0;
12 }
```

25°C
Pred. nublado

ROSINEI-IAP 2024 - Google Drive | IAP.RSF_permanente: Atividades | EXERCÍCIO N°6 - Documentos | Área do Quadrado | Neps Academy

Escrevendo Solução

Área do Quadrado

Faça um programa para um inteiro L e imprima a área de uma quadrado de lado L .

Entrada
A entrada consiste de uma linha contendo um inteiro L .

Saída
A saída consiste de uma linha contendo a área do quadrado de lado L .

Restrições

- Os inteiros fornecidos não terem valor maior que 1000 ou menor que 1

Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
1	1
2	4
3	9

Traduzido por Daniel Hosomi

Linguagem de Programação
C++ (g++ 10.2.1; c++20 partial)

PÁGINA DO EXERCÍCIO

SOLUÇÃO

ACEITO

Seu código acertou todos os casos de teste. Parabéns!

Você recebeu 10 XP! 🎉

Você está a apenas 93 XP de subir de nível. Mantenha o ritmo e siga evoluindo!

2 3

CANCELAR PRÓXIMO 9

09:14 11/04/2024

LETRA I

Escrevendo Solução

Média Inteira

Faça um programa para ler dois valores inteiros A e B e imprima a média inteira dos valores A e B .

Entrada
A entrada consiste de duas linhas. A primeira linha contém o inteiro A e a segunda linha contém o inteiro B .

Saída
A saída consiste de uma linha contendo a média inteira dos valores A e B .

Restrições

- Os inteiros fornecidos não terem valor absoluto maior que 1000.

Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
2 2	2
5 6	5
1 14	7

Traduzido por **Rahilly Machado**

Linguagem de Programação
C++ (g++ 10.2.1; c++20 parcial)

ENVIAR SOLUÇÃO

```
1 #include <iostream>
2
3 using namespace std;
4
5 int main(){
6     // Lendo a entrada do exercício
7     int A, B, media;
8     cin >> A >> B;
9     media=(A+B)/2;
10    cout << media << endl;
11
12
13    return 0;
14 }
```

Escrevendo Solução

Média Inteira

Faça um programa para ler dois valores inteiros A e B e imprima a média inteira dos valores A e B .

Entrada
A entrada consiste de duas linhas. A primeira linha contém o inteiro A e a segunda linha contém o inteiro B .

Saída
A saída consiste de uma linha contendo a média inteira dos valores A e B .

Restrições

- Os inteiros fornecidos não terem valor absoluto maior que 1000.

Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
2 2	2
5 6	5
1 14	7

Traduzido por **Rahilly Machado**

Linguagem de Programação
C++ (g++ 10.2.1; c++20 parcial)

ACEITO

Seu código acertou todos os casos de teste. Parabéns!

Você recebeu 10 XP! 🎉

Você está a apenas 83 XP de subir de nível. Mantenha o ritmo e siga evoluindo!

2 / 3

CANCELAR **PRÓXIMO**

LETRA J

Escrevendo Solução

Reprovado, Aprovado ou Final.

Bino obteve média N_1 na primeira etapa do semestre e média N_2 na segunda etapa do semestre. Bino não sabe sua situação e quer sua ajuda para saber se ele está aprovado, reprovado ou de prova final!

A nota final de Bino é calculada utilizando uma média ponderada onde o peso da N_1 é 2 e o peso da N_2 é 3. Caso a média final seja maior ou igual a 7, Bino está aprovado. Caso a média seja menor que 3, Bino está reprovado. Caso Bino não esteja reprovado ou aprovado, Bino terá que fazer a prova final!

Faça um programa para ler as duas notas de Bino e imprima qual sua situação

Entrada

A entrada consiste de duas linhas. A primeira linha contém um real representando a nota N_1 . A segunda linha contém um real representando a nota N_2 .

Saída

A saída consiste de uma linha. Caso Bino esteja aprovado, imprima "Aprovado". Caso Bino esteja reprovado, imprima "Reprovado". Caso Bino não esteja reprovado ou aprovado, imprima "Final".

Restrições

- $0.0 \leq N_1, N_2 \leq 10.0$

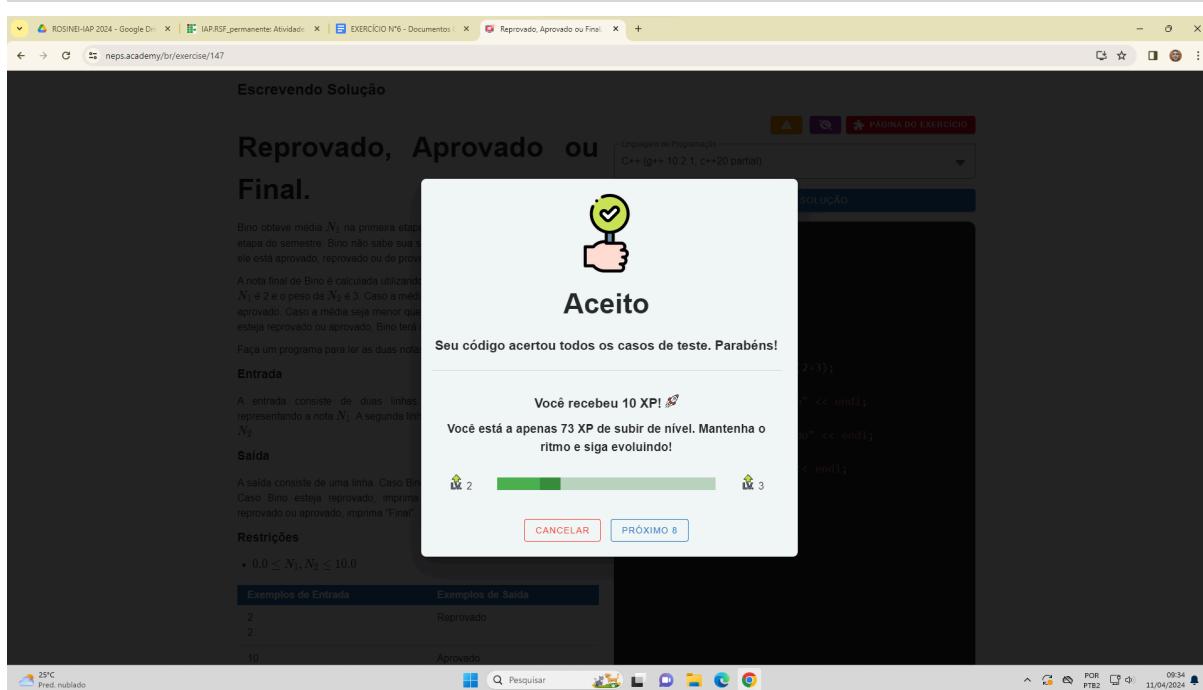
Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
2 2	Reprovado
10	Aprovado

Linguagem de Programação
C++ (g++ 10.2.1; c++20 partial)

ENVIAR SOLUÇÃO

```

1 #include <iostream>
2
3 using namespace std;
4
5 int main(){
6     float n1,n2,media;
7     cin >> n1;
8     cin >> n2;
9     media=(n1*2 + n2*3)/(2+3);
10    if(media >= 7){
11        cout << "Aprovado" << endl;
12    }else if(media < 3){
13        cout << "Reprovado" << endl;
14    }else{
15        cout << "Final" << endl;
16    }
17
18    return 0;
19 }
```



LETRA K

Escrevendo Solução

Quadrante

Faça um programa para ler dois inteiros X e Y representando um ponto em um plano cartesiano. Imprima qual quadrante esse ponto encontra. Caso o ponto esteja em algum eixo, imprima apenas a mensagem "eixos".

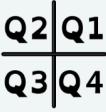


Figura 1

Entrada
A entrada consiste de duas linhas. A primeira linha contém o inteiro X . A segunda linha contém o inteiro Y .

Saída
A saída consiste de uma linha contendo a mensagem indicando qual o quadrante que o ponto está.

Restrições
• $-100 \leq X, Y \leq 100$

Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
1 2	Q1

Linguagem de Programação
C++ (g++ 10.2.1, c++20 partial)

```

1 #include <iostream>
2
3 using namespace std;
4
5 int main(){
6     int x,y;
7     cin >> x >> y;
8     if(x>0 && y>0){
9         cout << "Q1" << endl;
10    }if(
11        (x<0 && y>0){
12            cout << "Q2" << endl;
13        }if(
14            (x<0 && y<0){
15                cout << "Q3" << endl;
16            }if(
17                (x>0 && y<0){
18                    cout << "Q4" << endl;
19                }if(
20                    (x==0 || y==0){
21                        cout << "eixos" << endl;
22                    }
23    }
24 }
25

```

PÁGINA DO EXERCÍCIO

ENVIAR SOLUÇÃO

Escrevendo Solução

Quadrante

Faça um programa para ler dois inteiros X e Y representando um ponto em um plano cartesiano. Imprima qual quadrante esse ponto encontra. Caso o ponto esteja em algum eixo, imprima apenas a mensagem "eixos".

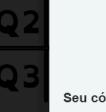


Figura 1

Entrada
A entrada consiste de duas linhas. A primeira linha contém o inteiro X . A segunda linha contém o inteiro Y .

Saída
A saída consiste de uma linha contendo a mensagem indicando qual o quadrante que o ponto está.

Restrições
• $-100 \leq X, Y \leq 100$

Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
1 2	Q1

Linguagem de Programação
C++ (g++ 10.2.1, c++20 partial)

Aceito

Seu código acertou todos os casos de teste. Parabéns!

Você recebeu 10 XP! 🎉

Você está a apenas 63 XP de subir de nível. Mantenha o ritmo e siga evoluindo!

2 3 CANCELAR PRÓXIMO 8

PÁGINA DO EXERCÍCIO

LETRA L

ROSINI-IAP 2024 - Google Drive | IAP.RSF_permanente: Atividades | EXERCÍCIO N°6 - Documentos | Subtração | Neps Academy

Escrevendo Solução

Subtração

Faça um programa para ler dois valores inteiros A e B e imprima o resultado da expressão $(A - B)$.

Entrada

A entrada consiste de duas linhas. A primeira linha contém o inteiro A e a segunda linha contém o inteiro B .

Saída

A saída consiste de uma linha contendo o resultado da expressão $(A - B)$.

Restrições

- Os inteiros fornecidos não terem valor absoluto maior que 1000.

Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
2	-1
3	
-2	1
-3	
10	-79
89	

Traduzido por **Rahilly Machado**

Linguagem de Programação: C++ (g++ 10.2.1; c++20 partial)

PÁGINA DO EXERCÍCIO

ENVIR SOLUÇÃO

```
#include <iostream>
using namespace std;
int main(){
    int a,b;
    cin >> a;
    cin >> b;
    cout << a-b << endl;
}
```

26°C
Pred. nublado

ROSINI-IAP 2024 - Google Drive | IAP.RSF_permanente: Atividades | EXERCÍCIO N°6 - Documentos | Subtração | Neps Academy

Escrevendo Solução

Subtração

Faça um programa para ler dois valores inteiros A e B e imprima o resultado da expressão $(A - B)$.

Entrada

A entrada consiste de duas linhas. A primeira linha contém o inteiro A e a segunda linha contém o inteiro B .

Saída

A saída consiste de uma linha contendo o resultado da expressão $(A - B)$.

Restrições

- Os inteiros fornecidos não terem valor absoluto maior que 1000.

Exemplos de Entrada	Exemplos de Saída
2	-1
3	
-2	1
-3	
10	-79
89	

Traduzido por **Rahilly Machado**

Linguagem de Programação: C++ (g++ 10.2.1; c++20 partial)

PÁGINA DO EXERCÍCIO

ACEITO

Seu código acertou todos os casos de teste. Parabéns!

Você recebeu 10 XP! 🎉

Você está a apenas 53 XP de subir de nível. Mantenha o ritmo e siga evoluindo!

2 / 3

CANCELAR PRÓXIMO 9

09:45 11/04/2024

LETRA M

A screenshot of a web browser window. The title bar shows multiple tabs, including 'neps.academy/br/exercise/144'. The main content area has a header 'Escrevendo Solução' and a section titled 'Área da Circunferência'. It contains instructions: 'Bino quer calcular a área de uma circunferência e pediu sua ajuda para isso. Faça um programa para ler um valor real R representando o raio da circunferência que Bino quer calcular a área. Imprima a área da circunferência utilizando como pi o valor 3.1416.' Below this are sections for 'Entrada' (input: 2, output: 12.57) and 'Saída' (output: 153.94). A 'Restrições' (restrictions) section states: 'Os valores fornecidos não serão negativos nem maior que 10000'. A table shows examples: 'Exemplos de Entrada' (2, 7) and 'Exemplos de Saída' (12.57, 153.94). A note at the bottom says 'Traduzido por Daniel Hosomi'. On the right, there's a code editor with a C++ snippet, a 'Linguagem de Programação' dropdown set to 'C++ (g++ 10.2.1, c++20 partial)', and a blue button labeled 'ENVIAR SOLUÇÃO'.

A screenshot of the same web browser window after a submission. The title bar still shows 'neps.academy/br/exercise/144'. The main content area now displays a success message: 'ACEITO' (Accepted) with a green checkmark icon. Below it, a message says 'Seu código acertou todos os casos de teste. Parabéns!' (Your code answered all test cases. Congratulations!). It also mentions 'Você recebeu 10 XP!' (You received 10 XP!) and 'Você está a apenas 43 XP de subir de nível. Mantenha o ritmo e siga evoluindo!' (You are only 43 XP away from leveling up. Keep it up and continue evolving!). At the bottom are 'CANCELAR' (Cancel) and 'PRÓXIMO' (Next) buttons. The right side of the screen shows the same code editor and navigation elements as the first screenshot.