

INSTITUTO FEDERAL MINAS GERAIS - CAMPUS GOVERNADOR VALADARES

Disciplina: Lógica de Programação Curso: Engenharia de Produção Professor: Kalid Antunes Costa Assunto: Algoritmos e Lógica de Programação – Unidade II Folha 03

AТ			

n	hi	et	iv	_	c	
v	v	eι	.ı v	U	3	ī

- a) Desenvolver agilidade mental e capacidade de raciocínio.
- b) Desenvolver a imaginação e a criatividade.
- c) Demonstrar que cada indivíduo possui um raciocínio lógico diferente.

1.	Numere os processos lógicos para a troca de uma lâmpada queimada:
() Pegar a escada.
() Trocar as lâmpadas.
() Subir na escada.
() Descer da escada.
() Testar se a lâmpada nova funciona.
() Guardar a escada.
() Pegar a lâmpada nova.
() Jogar a lâmpada velha no lixo.
() Trocar ou não as lâmpadas novamente.

Bom divertimento!