

1. Descrição Narrativa

- Saia do instituto;
- Siga ao ponto de ônibus;
- Pegue o dito cujo;
- Pague a passagem;
- Desça no ponto próximo a balsa;
- Pegue a balsa;
- Saia da balsa, quando a mesma atracar em Ilhabela;
- Vire a primeira à esquerda;
- Siga reto até chegar à avenida principal;
- Chegando à avenida principal, continue indo reto;
- Após ver o Supermercado Ilha da Princesa, vire a primeira à direita;
- Vire a segunda à esquerda;
- Vire a primeira à direita;
- Vire a segunda à esquerda;
- Entre na casa de número 60.

Pseudocódigo

Algoritmo LaEmCasa

Início

```
Escreva("Saia do instituto");  
Escreva("Siga ao ponto de ônibus");  
Escreva("Pegue o dito cujo");  
Escreva("Pague a passagem");  
Escreva("Desça no ponto próximo a balsa");  
Escreva("Pegue a balsa");  
Escreva("Saia da balsa, quando a mesma atracar em Ilhabela");  
Escreva("Vire a primeira à esquerda");  
Escreva("Siga reto até chegar à avenida principal");  
Escreva("Chegando à avenida principal, continue indo reto");  
Escreva("Após ver o Supermercado Ilha da Princesa, vire a primeira à direita");  
Escreva("Vire a segunda à esquerda");
```

Escreva("Vire a primeira à direita");

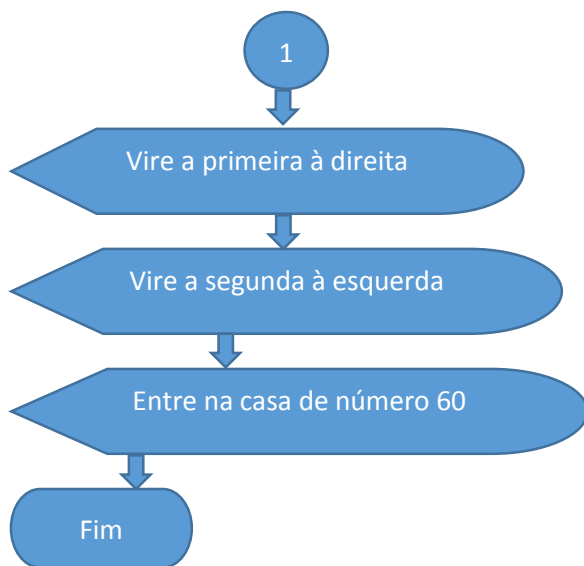
Escreva("Vire a segunda à esquerda");

Escreva("Entre na casa de número 60");

Fim.

Fluxograma





2. Descrição Narrativa

- Compre um Bolo de Caneca Dr. Oatker, do sabor que desejar;
- Leia as instruções no verso da embalagem do produto;
- Siga tais instruções;
- Coma seu bolo;

Pseudocódigo

Algoritmo QueBelezura

Início

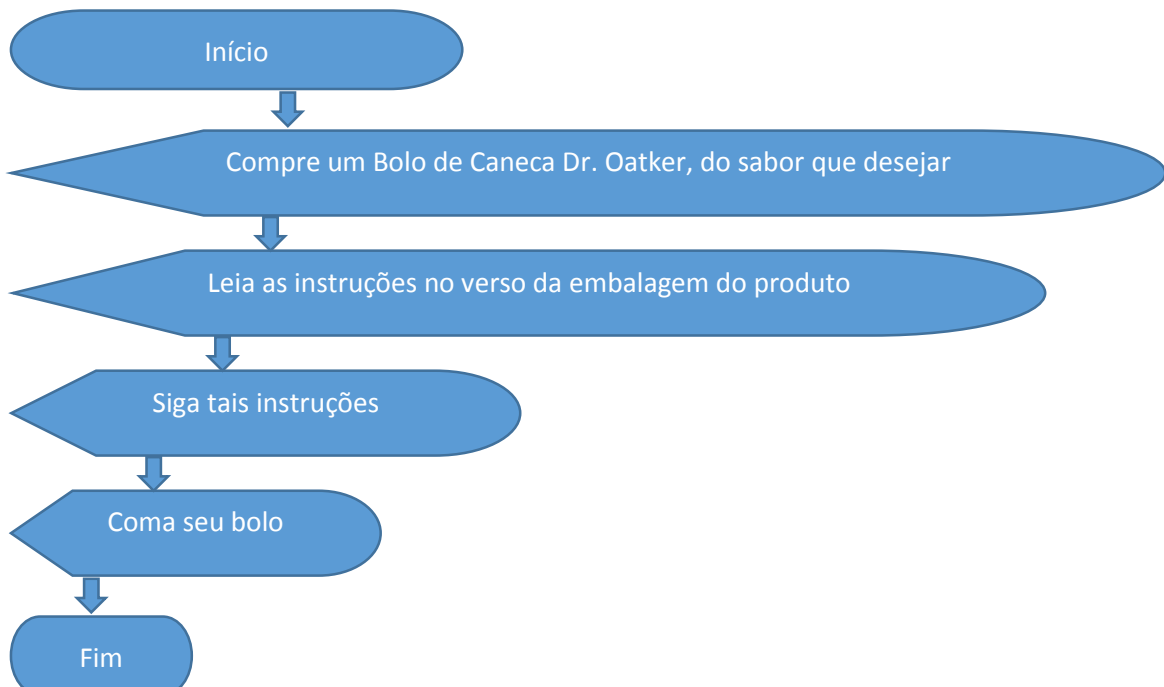
Escreva("Compre um Bolo de Caneca Dr. Oatker, do sabor que desejar");

Escreva("Leia as instruções no verso da embalagem do produto");

Escreva("Siga tais instruções");

Escreva("Coma seu bolo");

Fim.



3. Entrada, Entrada, Entrada, Processamento, Saída

4. Algoritmo Legal

Variáveis

estoqueMedio, qtdMin, qtdMax: real;

Início

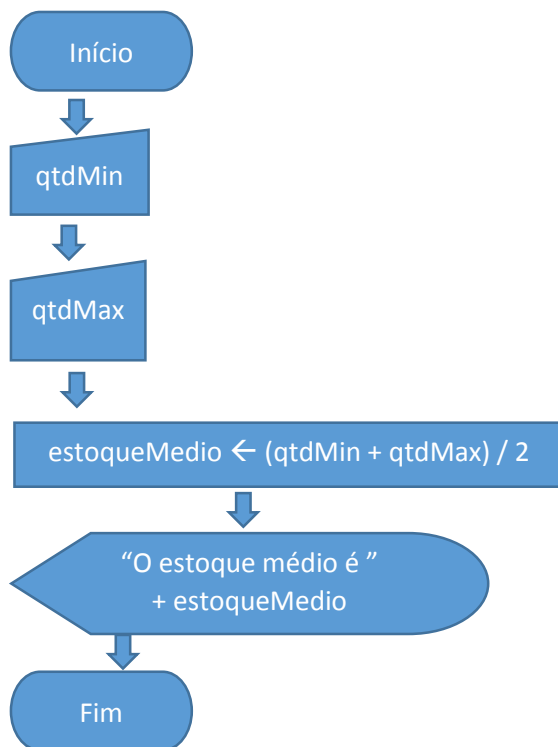
Leia(qtdMin);

Leia(qtdMax);

$\text{estoqueMedio} \leftarrow (\text{qtdMin} + \text{qtdMax}) / 2$;

Escreva("O estoque médio é " + estoqueMedio);

Fim.



5. Algoritmo VidaLoka

Variáveis

kmInicial, kmFinal, gasosa, consumo: real;

Início

Escreva("Digite a quilometragem inicial");

Leia(kmInicial);

Escreva("Digite a quilometragem final");

Leia(kmFinal);

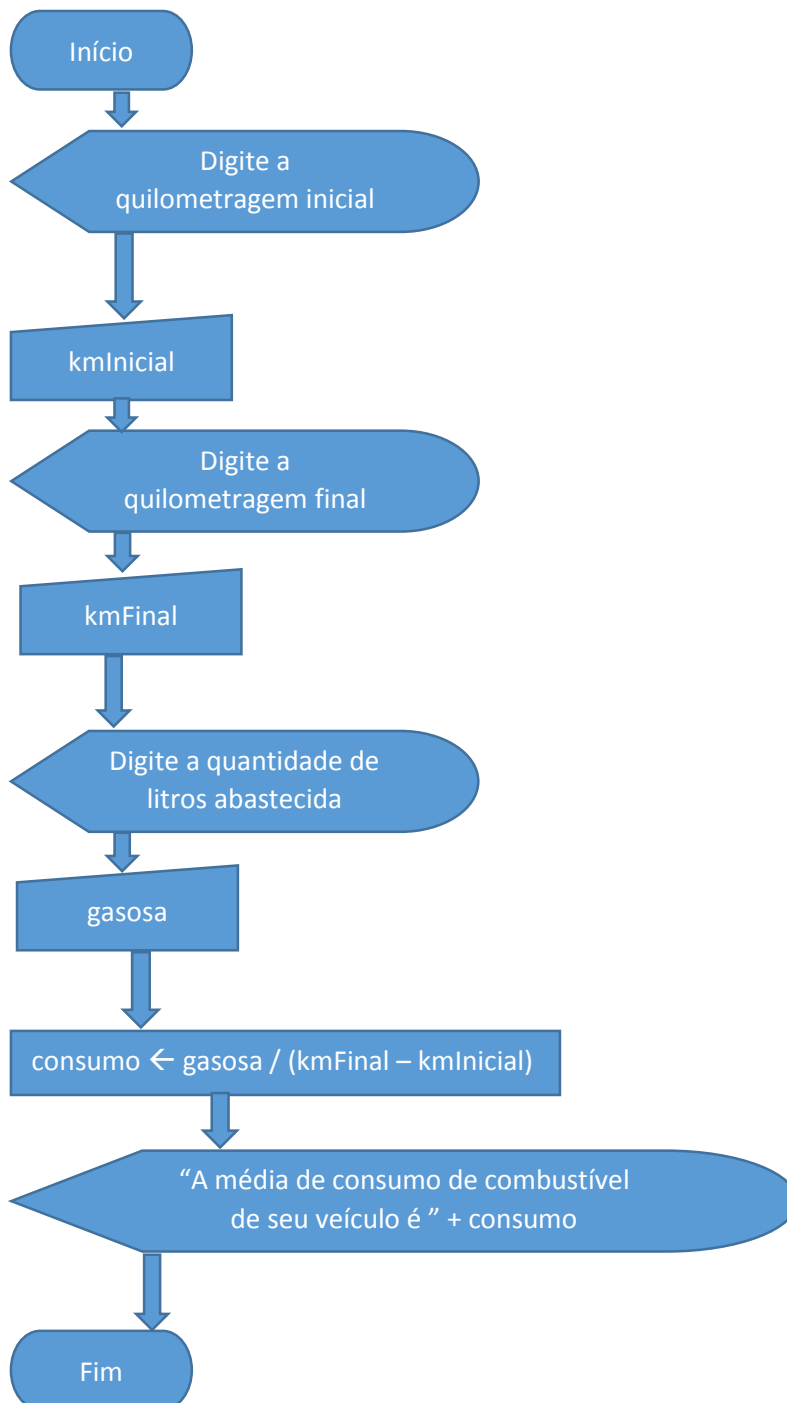
Escreva("Digite a quantidade de litros abastecida");

Leia(gasosa);

$\text{consumo} \leftarrow \text{gasosa} / (\text{kmFinal} - \text{kmInicial})$

Escreva("A média de consumo de combustível de seu veículo é " + consumo);

Fim.



6. Algoritmo Descolado

Variáveis

distancia, tempo, velMedia: real;

Início

Escreva("Digite a distancia em kms do trajeto");

Leia(distancia);

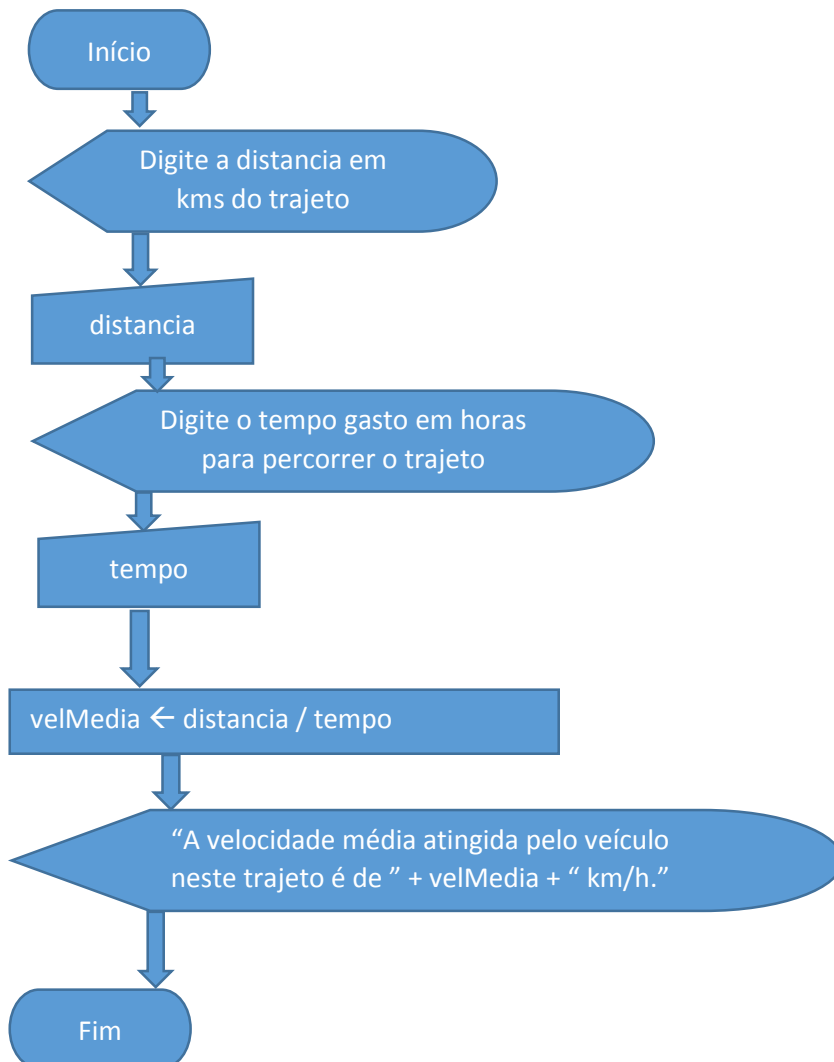
Escreva("Digite o tempo gasto em horas para percorrer o trajeto");

Leia(tempo);

$velMedia \leftarrow distancia / tempo$;

Escreva("A velocidade média atingida pelo veículo neste trajeto é de " + velMedia + " km/h");

Fim.



7. Algoritmo JaToCansado

Variáveis

cotacao, valorDolar, valorReal: real

Início

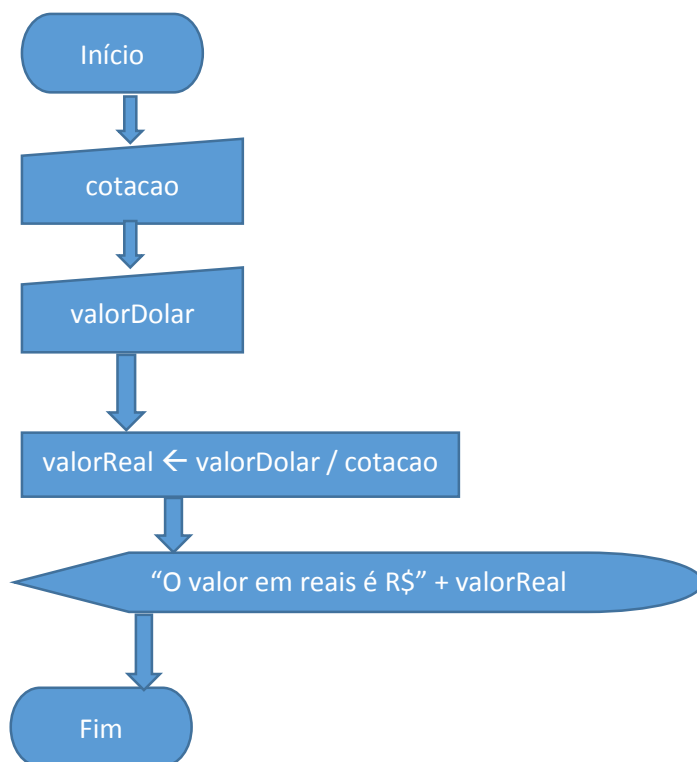
Leia(cotacao);

Leia(valorDolar);

$\text{valorReal} \leftarrow \text{valorDolar} / \text{cotacao}$;

Escreva("O valor em reais é R\$" + valorReal);

Fim.



8. Algoritmo Jesus

Variáveis

a, b, c, d, result: real;

Início

Leia(a);

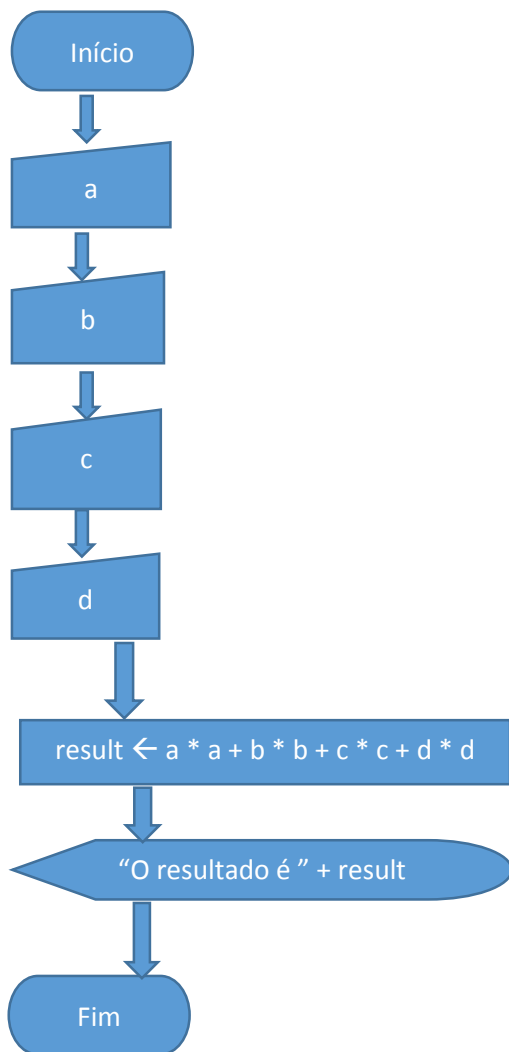
Leia(b);

Leia(c);

Leia(d);

$\text{result} \leftarrow a * a + b * b + c * c + d * d$;

Escreva("O resultado é " + result);



9. Algoritmo EsseTaDifícil

Constante

COMISSAO = 0.05

Variáveis

idVendedor, codPeca: caractere;

precoUnit, comissao: real;

qtdVenda: inteiro;

Início

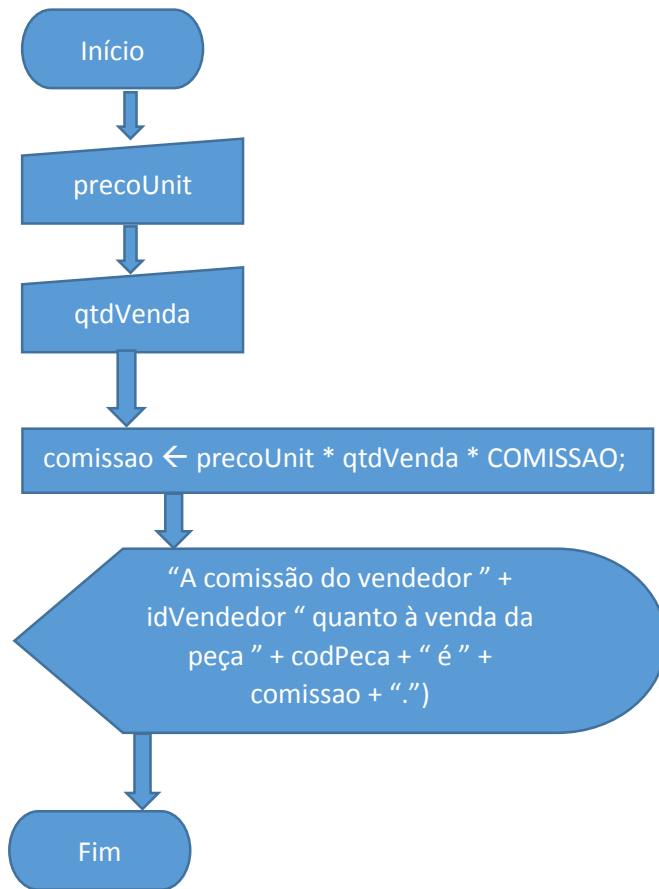
Leia(precoUnit);

Leia(qtdVenda);

comissao \leftarrow precoUnit * qtdVenda * COMISSAO;

Escreva("A comissão do vendedor " + idVendedor " quanto à venda da peça " +
codPeca + " é " + comissao + ".")

Fim.



10. V, F, V

11. a) F b) V c) V d) F e) F

12. a) V b) V c) V

13. Algoritmo IssoMePareceFamiliar

Variáveis

nome: caractere;

idade: inteiro;

Início

Escreva("Insira seu nome");

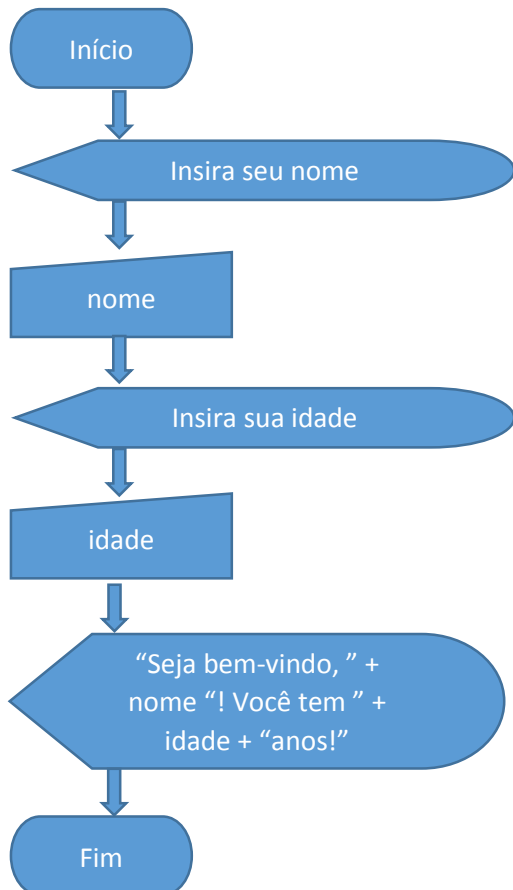
Leia(nome);

Escreva("Insira sua idade");

Leia(idade)

Escreva("Seja bem-vindo, " + nome "! Você tem " + idade + "anos!");

Fim.



14. Algoritmo Bacana

Constantes

$MARGEM_DE_LUCRO \leftarrow 0.25;$

Variáveis

nomeDoProduto: caractere;

precoDeCusto, precoDeVenda: real;

Início

Escreva("Insira o nome do produto");

Leia(nomeDoProduto);

Escreva("Insira do preço de custo do mesmo");

```
    Leia(precoDeCusto);  
    precoDeVenda  $\leftarrow$  precoDeCusto * (1 + MARGEM_DE_LUCRO);  
    Escreva("O preço de venda do produto " + nomeDoProduto + "deve ser: " +  
precoDeVenda);  
Fim.
```

15. Algoritmo Massa

Variáveis

```
a, b: real;  
seraMsm: lógica;
```

Início

```
    Escreva("Insira o valor de a");  
    Leia(a);  
    Escreva("Insira o valor de b");  
    Leia(b);  
    Se a > b, então;  
        seraMsm  $\leftarrow$  verdadeiro;  
    Senão;  
        seraMsm  $\leftarrow$  Falso;  
    Se seraMsm for verdadeiro, então;  
        Escreva("O valor de a é maior que o valor de b.");  
    Senão;  
        Escreva("O valor de a é menor que o valor de b");
```

Fim.

16. Algoritmo Maroto

Variáveis

```
x, x2: real;
```

Início

```
    Escreva("Atribua um valor a X");  
    Leia(x);
```

```
x2 ← x * x;
```

```
Escreva("x² = " + x2);
```

Fim.