

ALGORITMOS E LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

AULA 5 – EXERCÍCIOS DE REVISÃO

WALTER TRAVASSOS SARINHO

@PROF.WALTERTRAVASSOS

WALTER.TRAVASSOS@SECTRAS.EDU.BR

```
RegisterController.php
You, 7 months ago | 1 author (You)
import VueRouter from "vue-router";
import routes from "../routes/routes";
import store from "../store/index";
import vuexI18n from "vuex-i18n";
import enLangFile from "../lang/en";

// Set config file into the global variable
window.config = require("../vue.config");

// Import bootstrap file
require("../bootstrap");

// Set the globally
const Vue = require("vue");

// Import the VueRouter
const Router = require("../router");

// Import the Vuex
const Vuex = require("vuex");

// Import the VuexI18n
const VuexI18n = require("vuex-i18n");

// Import the VueI18n
const VueI18n = require("vue-i18n");

// Import the VueI18n plugin
const VueI18nPlugin = require("vue-i18n-plugin");

// Import the VueI18n plugin
const VueI18nPlugin = require("vue-i18n-plugin");

// Import the VueI18n plugin
const VueI18nPlugin = require("vue-i18n-plugin");
```

Quizlet

<https://quizlet.com/br/1078599920/algoritmos-e-logica-de-programacao-flash-cards/?i=14uvey&x=1qqt>



Exercício 1

[Ano: 2021 - Banca: IDECAN - Órgão: PEFOCE - Prova: IDECAN - 2021 - PEFOCE - Análise de Sistemas Ciências da Computação] Na construção de algoritmos e programas de computador, sendo x e y duas condições de teste, os operadores lógicos AND (E) e OR (OU) são bastante utilizados nas estruturas de controle dos tipos seleção e repetição e correspondem às tabelas-verdade mostradas, respectivamente, em

x \ y	falso	verdadeiro
falso	V	V
verdadeiro	V	F

e

x \ y	falso	verdadeiro
falso	V	F
verdadeiro	F	F

x \ y	falso	verdadeiro
falso	F	F
verdadeiro	F	V

e

x \ y	falso	verdadeiro
falso	F	V
verdadeiro	V	V

x \ y	falso	verdadeiro
falso	V	F
verdadeiro	F	V

e

x \ y	falso	verdadeiro
falso	F	F
verdadeiro	F	V

x \ y	falso	verdadeiro
falso	F	V
verdadeiro	V	V

e

x \ y	falso	verdadeiro
falso	V	V
verdadeiro	V	F

x \ y	falso	verdadeiro
falso	V	F
verdadeiro	F	F

e

x \ y	falso	verdadeiro
falso	V	F
verdadeiro	F	V

Exercício 1 - Resposta

[Ano: 2021 - Banca: IDECAN - Órgão: PEFOCE - Prova: IDECAN - 2021 - PEFOCE - Análise de Sistemas Ciências da Computação] Na construção de algoritmos e programas de computador, sendo x e y duas condições de teste, os operadores lógicos AND (E) e OR (OU) são bastante utilizados nas estruturas de controle dos tipos seleção e repetição e correspondem às tabelas-verdade mostradas, respectivamente, em

x \ y	falso	verdadeiro
falso	V	V
verdadeiro	V	F

 e

x \ y	falso	verdadeiro
falso	V	F
verdadeiro	F	F

x \ y	falso	verdadeiro
falso	F	F
verdadeiro	F	V

 e

x \ y	falso	verdadeiro
falso	F	V
verdadeiro	V	V

x \ y	falso	verdadeiro
falso	V	F
verdadeiro	F	V

 e

x \ y	falso	verdadeiro
falso	F	F
verdadeiro	F	V

x \ y	falso	verdadeiro
falso	F	V
verdadeiro	V	V

 e

x \ y	falso	verdadeiro
falso	V	V
verdadeiro	V	F

x \ y	falso	verdadeiro
falso	V	F
verdadeiro	F	F

 e

x \ y	falso	verdadeiro
falso	V	F
verdadeiro	F	V

Exercício 2

[Ano: 2021 Banca: CESPE / CEBRASPE
Órgão: SEED-PR Prova: CESPE /
CEBRASPE - 2021 - SEED-PR -
Professor - Educação Básica e
Jornada]

O resultado do algoritmo ao lado é

- a) 2
- b) 6
- c) 24
- d) 120
- e) 720

```
programa
{
    funcao inicio()
    {
        inteiro numero, atual = 1, valor = 1
        numero = 6
        enquanto (atual <= numero)
        {
            valor = valor * atual
            atual = atual + 1
        }
        escreva(valor)
    }
}
```

Exercício 2 - Resposta

[Ano: 2021 Banca: CESPE / CEBRASPE
Órgão: SEED-PR Prova: CESPE /
CEBRASPE - 2021 - SEED-PR -
Professor - Educação Básica e
Jornada]

O resultado do algoritmo ao lado é

- a) 2
- b) 6
- c) 24
- d) 120
- e) 720

```
programa
{
    funcao inicio()
    {
        inteiro numero, atual = 1, valor = 1
        numero = 6
        enquanto (atual <= numero)
        {
            valor = valor * atual
            atual = atual + 1
        }
        escreva(valor)
    }
}
```

Exercício 3

[Ano: 2017 Banca: UNIMONTES Órgão:
Prefeitura de Jaíba - MG Prova: UNIMONTES -
2017 - Prefeitura de Jaíba - MG - Analista de
Sistemas] Considerando os fundamentos de
lógica de programação e os operadores lógicos
utilizados nas linguagens de programação,
atente-se para a expressão abaixo.

$$C * (B - A) <= D - B / C$$

Qual seria o resultado da execução dessa
expressão, caso o valor das variáveis fossem:
A=3; B=6; C=2 e D=9 ?

- a) "true" ou "verdadeiro".
- b) "false" ou "falso".
- c) 6
- d) 9

Exercício 3 - Resposta

[Ano: 2017 Banca: UNIMONTES Órgão: Prefeitura de Jaíba - MG Prova: UNIMONTES - 2017 - Prefeitura de Jaíba - MG - Analista de Sistemas] Considerando os fundamentos de lógica de programação e os operadores lógicos utilizados nas linguagens de programação, atente-se para a expressão abaixo.

$$C * (B - A) \leq D - B / C$$

Qual seria o resultado da execução dessa expressão, caso o valor das variáveis fossem: A=3; B=6; C=2 e D=9 ?

- a) "true" ou "verdadeiro".
- b) "false" ou "falso".
- c) 6
- d) 9

Exercício 4

[Ano: 2017 Banca: UNIMONTES Órgão: Prefeitura de Jaíba - MG Prova: UNIMONTES - 2017 - Prefeitura de Jaíba - MG - Analista de Sistemas]

Considerando os fundamentos de lógica de programação e de tipos de dados, considere as afirmativas abaixo:

- I - Toda expressão que possui um operador relacional, necessariamente, tem como resultado um valor do tipo “lógico”.
- II - O operador “mod” (ou “%”) retorna o resto da divisão entre dois números.
- III - É adequado o uso de variáveis cujo tipo de dados seja “inteiro” para armazenar nomes de pessoas.

Assinale a alternativa CORRETA.

Exercício 4

Assinale a alternativa CORRETA.

- a) Apenas a afirmativa I é verdadeira.
- b) Apenas as afirmativas I e II são verdadeiras.
- c) Apenas a afirmativa II é verdadeira.
- d) As afirmativas I, II e III são verdadeiras.

Exercício 4 - Resposta

Assinale a alternativa CORRETA.

- a) Apenas a afirmativa I é verdadeira.
- b) Apenas as afirmativas I e II são verdadeiras.
- c) Apenas a afirmativa II é verdadeira.
- d) As afirmativas I, II e III são verdadeiras.

Palavras Cruzadas

<https://puzzel.org/pt/crossword/play?p=-NtpKC12fIsoCRuF7CTt>

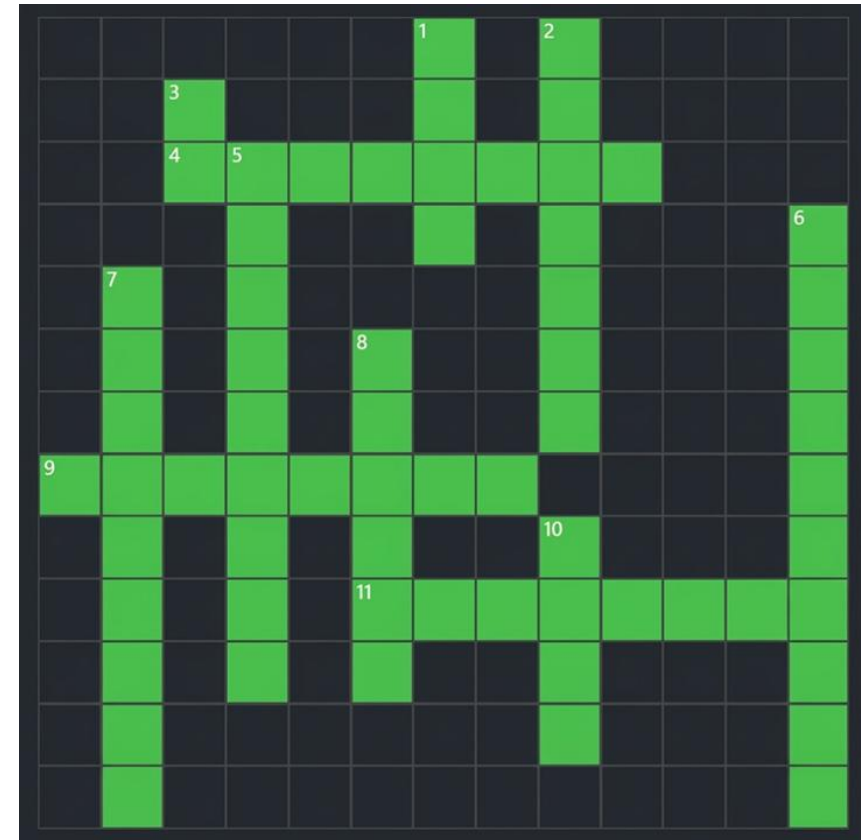


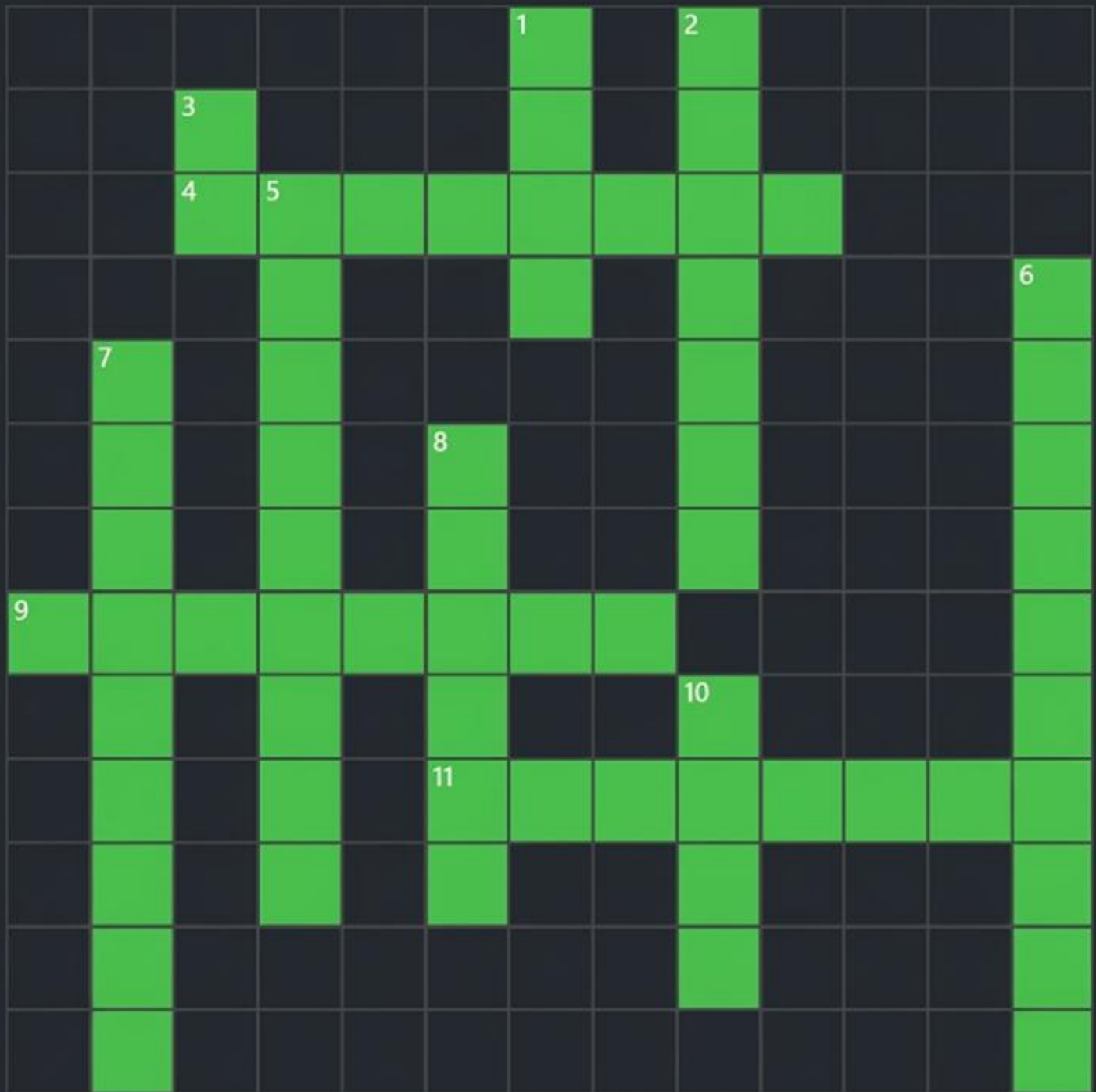
Vertical (Em pé)

1. Tipo de dado numérico que permite o armazenamento de valores fracionários ou decimais (ex: 10,5).
2. Tipo de dado numérico utilizado para representar valores sem casas decimais, sejam eles positivos ou negativos.
3. Estrutura de controle condicional simples que executa um bloco de código apenas se uma condição for verdadeira.
5. Método de representação de algoritmos que utiliza a linguagem natural (português corrido) para descrever os passos de um problema.
6. Representação gráfica de um algoritmo que utiliza símbolos geométricos para indicar a sequência de operações.
7. Uma sequência finita e ordenada de passos (instruções) para resolver um problema ou executar uma tarefa.
8. Tipo de dado que pode assumir apenas dois valores: verdadeiro ou falso.
10. Estrutura de repetição (laço) utilizada quando se sabe exatamente quantas vezes um bloco de código deve ser executado.

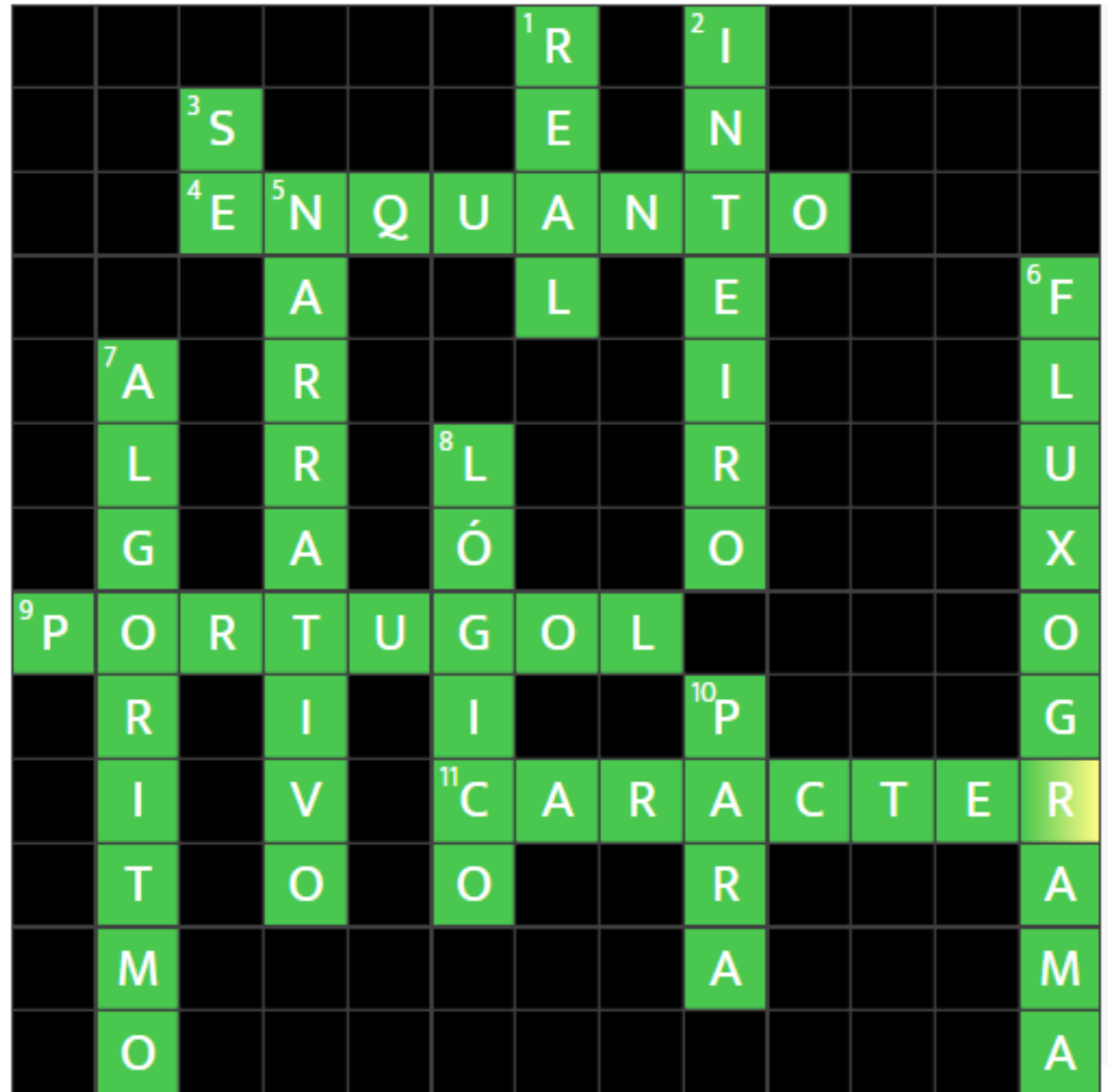
Horizontal (Deitado)

4. Estrutura de repetição que executa um bloco de código enquanto uma determinada condição permanecer verdadeira.
9. Pseudolinguagem que permite escrever algoritmos em português, servindo de ponte entre a lógica e as linguagens de programação reais.
11. Tipo de dado utilizado para armazenar letras, números (como texto), símbolos ou frases (strings).





Resposta



Kahoot

Acessem [Kahoot.it](https://kahoot.it) e aguardem o game pin

