Algoritmos

Introdução à Ciência da Computação I Prof. Jó Ueyama

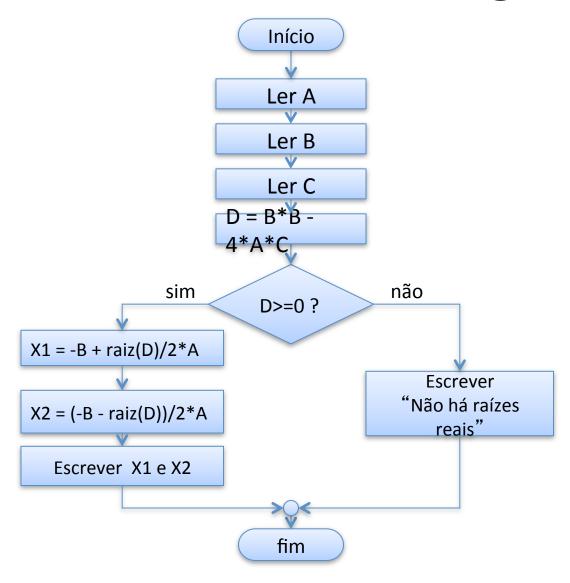
Desenvolvimento do Algoritmo

2) Elaborar o algoritmo para resolver <u>uma</u> equação do segundo grau

$$Ax^2 + Bx + C = 0$$

Os valores de A, B e C devem ser fornecidos pelo usuário

Desenvolvimento do Algoritmo



Metodologia para o desenvolvimento de algoritmos

Passo 1: levantar e analisar todas as entradas e saídas citadas na especificação do problema.

Passo 2: verificar se é necessário gerar valores internamente ao algoritmo e levantar as variáveis necessárias e os valores iniciais de cada uma (comentar)

Metodologia para o desenvolvimento de algoritmos

Passo 3: levantar e analisar todas as operações e transformações necessárias para, dadas as entradas e valores gerados internamente, produzir as saídas especificadas (comentar)

Passo 4: testar cada passo do algoritmo, verificando se as transformações intermediárias executadas estão conduzindo aos objetivos desejados. Utilizar, sempre que possível, valores de teste que permitam prever os resultados.

Metodologia para o desenvolvimento de algoritmos

Passo 5: fazer uma reavaliação geral, elaborando o algoritmo através da integração das partes.

Desenvolvimento de Algoritmos

INSTRUÇÕES

Instruções

- INÍCIO: Determina o início de um algoritmo
- FIM: Determina o fim de um algoritmo
- **DECLARA:** declara uma variável. ma variável é um local na memória principal, isto é, um "endereço" que armazena um conteúdo. Todos os dados usados em um algoritmo (entrada, transformação e saída) são armazenados em variáveis.

Ex.: DECLARA idade -- declara a variável idade

Instruções

- <-: indica o valor que será armazenado na variável
- +,-,*,/: operações aritméticas
- **LEIA**: Solicita ao usuário que entre com um valor que será armazenado na variável.

Ex.: LEIA idade

 ESCREVA: Exibe uma mensagem ou conteúdo de uma variável

Ex.: ESCREVA "Eu tenho" idade "anos"

Exemplo

1) Elaborar um algoritmo que leia um número e mostre o dobro desse número

INÍCIO

DECLARE num, dobro

LEIA num

dobro <- num*2

ESCREVA "Resultado:" dobro

FIM

 Elaborar um algoritmo que lê 2 números e exibe a média aritmética deles.

2) Elaborar um algoritmo que converte dias em semanas. Obs: Considerar apenas números inteiros.

3) Uma empresa contrata um encanador a R\$ 20,00 por dia. Crie um programa que solicite o número de dias trabalhados pelo encanador e imprima o valor líquido a ser pago, sabendo que são descontados 8% de imposto de renda.

4) Elaborar um algoritmo que forneça a área e a circunferência de um círculo, a partir do seu raio.

5) Em um cercado, há vários patos e coelhos. Escreva um programa que solicite ao usuário o total de cabeças e o total de pés, e determine quantos patos e quantos coelhos se encontram nesse cercado.

- 6) Três amigos jogaram na loteria. Caso eles ganhem, o prêmio deve ser repartido proporcionalmente ao valor que cada deu para a realização da aposta. Faça um programa que lê quanto cada apostador investiu, lê o valor do prêmio, e escreve quanto cada um ganharia.
- 7) Faça um programa para ler o horário (hora, minuto e segundo) de início e a duração, em segundos, de uma experiência biológica. O programa deve informar o horário (hora, minuto e segundo) de término da mesma.

Instruções

SE <expressão>
 ENTÃO
 <instruções 1>
 SENÃO
 <instruções 2>

FIMSE

Se a <expressão> for verdadeira, serão executadas <instruções 1>, senão serão executadas <instruções 2>

Exemplo

```
INÍCIO
DECLARE idade
LEIA idade
SE idade > 18
ENTÃO
    ESCREVA "Você é maior"
SENÃO
    ESCREVA "Você é menor"
FIMSE
FIM
```

1) Crie um algoritmo que lê a nota de 3 provas e verifica se o aluno foi aprovado (média >= 5,0).

2) Faça um algoritmo para calcular o novo salário de uma pessoa. Sabe-se que para os funcionários que ganham até R\$ 500,00 o aumento será de 20% e para os demais o aumento será de 10%.

3) Faça um programa que receba a altura e o sexo de uma pessoa, calcule e imprima o seu peso ideal, utilizando as seguintes fórmulas:

• para homens: (72.7 * Altura) – 58

• para mulheres: (62.1 * Altura) – 44.7

4) Crie um programa que lê 3 valores inteiros correspondentes aos lados de um triângulo. O programa deve verificar se o triângulo é válido e classifica-lo como isósceles, equilátero ou escaleno.