

Simulado da Avaliação Bimestral

Introdução a Lógica de Programação - B1

BACHAREL EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO - Professor MSc. Sandir R. Campos

Valor: 10,00 pontos (PROPORCIONAL A 10% DA NOTA DO BIMESTRE)

Data Aplicação: 04/04/2022

*Obrigatório

1. E-mail *

2. Nome *

Instruções

Instruções:

1. A prova é composta por 10 questões, valendo 2 pontos cada uma. Apenas 5 questões devem ser feitas por aluno, a escolha da prova será realizada por proximidade das máquinas da seguinte forma: um aluno faz as questões ímpares e o outro aluno ao seu lado faz as questões pares;
2. A prova deverá ser realizada nas máquinas do laboratório (vedado apenas em casos especiais onde houver comprovado problema técnico).
3. Leia cada questão atentamente e, se necessário, releia;
4. Preste bastante atenção ao comando das questões;
5. Não se admitirá, em hipótese alguma, a utilização de meios ilícitos para a realização da avaliação.
7. Atenção: O uso de celular durante a prova é proibido. Não o deixe ligado nem no modo silencioso.
8. Durante a prova, não será permitida a comunicação entre candidatos nem a utilização de internet.
9. Você terá 2h (duas horas) para a realização da prova.
10. Assine a ata de prova.

3. 1 - Usando HTML e JavaScript crie um programa para saber qual a sua 2 pontos
porcentagem de acerto em uma prova de 50 questões de múltipla
escolha. O cálculo matemático comporta dividir a quantidade de
acertos pelo total de questões e multiplicar o resultado final por 100. O
usuário deve passar a quantidade de acertos.

Arquivos enviados:

4. 2 - Usando HTML e JavaScript crie um programa para saber qual a sua porcentagem de acerto em uma prova de 20 questões de múltipla escolha. O cálculo matemático comporta dividir a quantidade de acertos pelo total de questões e multiplicar o resultado final por 100. 2 pontos

Arquivos enviados:

5. 3 - Usando HTML e JavaScript crie um programa para: 1 - Crie um novo arquivo, chame-o de calcula_consumo.html . Não esqueça da estrutura mínima que devemos ter para cada um dos novos programas. 2 - No mundo HTML adicione um título com o seguinte conteúdo: Álcool ou Gasolina?. 3 - Problema: Um Honda Civic tem um tanque de 42 litros. Com gasolina e usando todo o tanque você fez um caminhoComGasolina de 560 quilômetros. Qual é o consumoDeGasolina do CIVIC? Para calculá-lo, divida a distância percorrida pela quantidade de litros gastos. Imprima o valor utilizando document.write. Organize as contas em variáveis. 4 - Um Nissan Versa com álcool, possui um tanque de 50 litros e fez um caminhoComAlcool de 380 quilômetros. Qual é o consumoDeAlcool do VERSA? 5 - O Valor do litro de gasolina é de 8 reais e o valor do álcool é de 7 reais com base nesses parâmetros quanto gastou cada veículo para rodar 1000 quilômetros? 2 pontos

Arquivos enviados:

6. 4 - Usando HTML e JavaScript crie um programa para: 1 - Crie um novo arquivo, chame-o de calcula_consumo.html . Não esqueça da estrutura mínima que devemos ter para cada um dos novos programas. 2 - No mundo HTML adicione um título com o seguinte conteúdo: Álcool ou Gasolina?. 3 - Problema: Um Fiat Punto tem um tanque de 65 litros. Com gasolina e usando todo o tanque você fez um caminhoComGasolina de 620 quilômetros. Qual é o consumoDeGasolina do Punto? Para calculá-lo, divida a distância percorrida pela quantidade de litros gastos. Imprima o valor utilizando document.write. Organize as contas em variáveis. 4 - Um Ford Focus com álcool, possui um tanque de 45 litros e fez um caminhoComAlcool de 480 quilômetros. Qual é o consumoDeAlcool do Focus? 5 - O Valor do litro de gasolina é de 8 reais e o valor do álcool é de 7 reais com base nesses parâmetros quanto gastou cada veículo para rodar 1000 quilômetros? 2 pontos

Arquivos enviados:

7. 5 - Um aluno mostrou seu programa para um amigo. Assim que o amigo abriu o programa ele viu o seguinte resultado na tela (ver imagem anexa_). O problema é que o aluno não quis mostrar para o amigo como o programa foi feito, mas ele deu uma pista quando exibiu a informação na tela: ele usou uma função para escrever cada linha. Crie um programa que reproduza esse cenário se utilizando de funções. 2 pontos

```
*****:
BEM-VINDO AO MEU PROGRAMA
*****:
ELE REALMENTE FUNCIONA
*****:
EU USEI FUNÇÃO PARA FAZER ISSO
```

Arquivos enviados:

8. 6 - Quantos anos você tem de diferença do seu irmão?Escreva um programa que exiba a mensagem "Nossa diferença de idade é", concatenando o resultado da subtração da sua idade com a do seu irmão (ou de um amigo). A resposta pode dar negativa, sem dúvida. Não esqueça de usar as funções pulaLinha e mostra e inclusive a tag <meta> para resolver problema de acentuação. 2 pontos

Arquivos enviados:

9. 7 - Crie um programa simples para somar o total de convidados normais de sua festa com o total de convidados VIPs. As quantidades de convidados devem ser inseridas em tempo de execução pelo usuário. Imprima o total de convidados na tela. 2 pontos

Arquivos enviados:

10. 8 - Crie um programa simples para somar o total de pontos feitos pelo seu time no campeonato. Cada vitória vale 3 pontos e o empate vale 1 ponto. As quantidades de vitórias e empates devem ser inseridas em tempo de execução pelo usuário. Imprima o total de pontos na tela. 2 pontos

Arquivos enviados:

11. 9 - Melhore o programa de convidados (questão 7) imprimindo as seguintes mensagens: 1 se tem mais VIPs que normais deve imprimir : "Essa festa é importante"; 2 se tem mais normais que Vips deve imprimir : "Essa festa é popular"; 3 se tem a mesma quantidade de VIPs e normais deve imprimir : "Essa festa é equilibrada"; 2 pontos

Arquivos enviados:

12. 10 - Melhore o programa de pontos do seu time(questão 8), sabendo que no ano passado seu time fez 40 ponto, imprima as seguintes mensagens: 1 se tem mais de 40 pontos: "Parabéns seu time melhorou!"; 2 se tem menos e 40 pontos: "Seu time foi rebaixado esse ano"; 1 se tem a mesma quantidade de pontos do ano passado : "Seu time não evoluiu"; 2 pontos

Arquivos enviados:

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pelo Google.

Google Formulários