

1. Maria inventou um jogo de adivinhar o número que ela pensou. Funciona da seguinte forma: Maria pensa em um número, enquanto um colega tenta adivinhar o número pensado. Quando seu colega dá um palpite Maria tem que dizer se o número que ela pensou é maior ou menor do que o palpite dado pelo colega. O jogo acaba quando o colega de Maria acerta o número ou quando o número de palpites chega em 5. Crie um Fluxograma que represente o jogo inventado por Maria.
2. Paulo tem um problema com controle do tempo. Ele precisa ter uma agenda que informe a ele a quantidade de dias que faltam para uma data em que ele tem um compromisso. Crie um Algoritmo que seja capaz de ler uma data em que Paulo tenha um compromisso e informe para Paulo a quantidade de dias que faltam para cumprir com seu prazo.
3. Andreia só corta o cabelo em períodos de Lua Nova. Supondo que 01 de janeiro deste ano foi o primeiro dia de Lua Nova, crie um Fluxograma para que Andreia verifique qual será a fase da Lua nas datas em que ela tenha que ir a uma festa e que pretende cortar o cabelo. Andreia deverá digitar uma data e o computador dará como resposta qual é a fase da Lua em que aquela data se encontrará. Sabe-se que a Lua tem 4 fases que ocorrem nesta ordem (cheia, minguante, nova e crescente) e cada fase dura 7 dias.