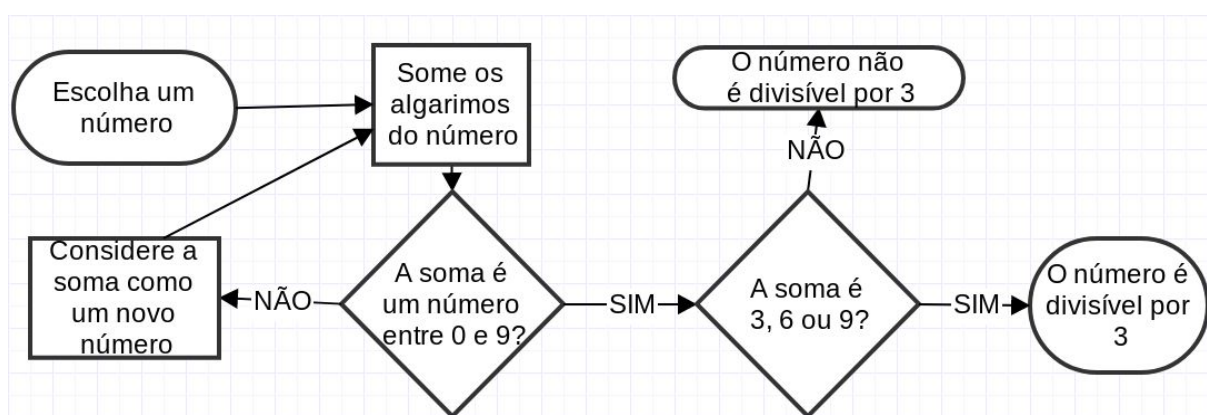


Em linguagem de programação, usamos esquemas que chamamos de FLUXOGRAMAS para indicar passo a passo quais são as ações que temos de ter para realizar uma operação. Por exemplo, para saber se um número é divisível por 3, podemos dizer que os passos são:

- 1) Somar os algarismos do número
- 2) Ver se a soma dos algarismos está entre 0 e 9
- 3) Se a resposta for não, somar os algarismos de novo até que a resposta seja sim
- 4) Se o resultado da soma for 3, 6 ou 9, o número é múltiplo de 3
- 5) Se o resultado da soma for outro, o número não é múltiplo de 3.

Veja o exemplo a seguir



- Seguindo as setas, sei o que fazer para decidir se um número é ou não múltiplo de 3. Testei com 4275 e 701 e deu certo!
- Os balões ovais servem para as informações de entrada e saída. Já os retângulos são ações necessárias, e os losangos são perguntas.

Agora é com você!

Reúna-se com um colega e escolha uma das opções seguintes:

- 1ª) Construir um fluxograma capaz de concluir se um número é divisível por seis; (O seu fluxograma deve ser capaz de, dado um número, dizer se ele é divisível por 6).
- 2ª) Construir um fluxograma capaz de concluir se um número é divisível por dois, por cinco ou por dez. (O seu fluxograma deve ser capaz de, dado um número, dizer se ele é divisível por 2, se é divisível por 5, se é divisível por 10 ou se não é divisível por nenhum dos três números).

Lembre-se: que se um número é múltiplo de 2 x 3 ele é múltiplo de 2 e de 3.

Bom Trabalho!