



```
cA=270
cB=153
cC=201
ma=int((cA+cB+cC)/2)+1
print(ma)
```

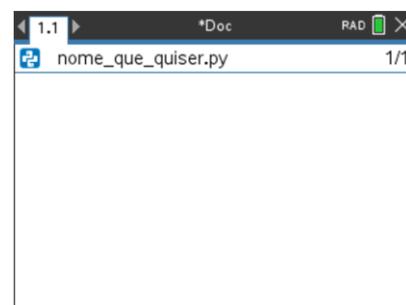
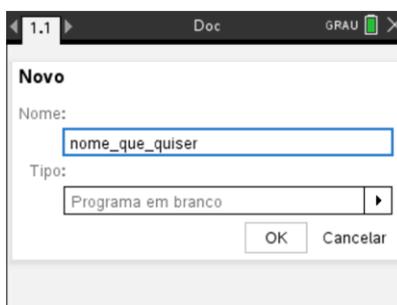
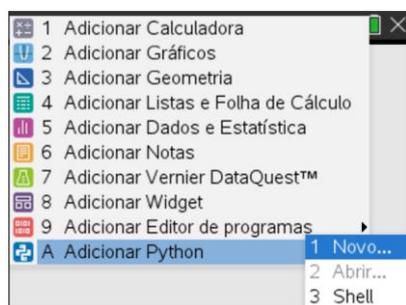
Editar Python na TI-Nspire CX II-T

Ligue a sua calculadora e crie um novo documento.
Escolha uma página de *Python*:

A Adicionar Python → **1** Novo.

Coloque um nome à sua escolha, de seguida, prime em **OK**.

Abre-se uma página vazia, que é o editor de *Python* da calculadora/tecnologia TI-Nspire CX II-T, onde deve escrever o código.

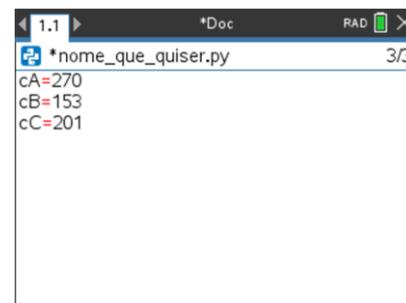


1. Dados três candidatos a um cargo, de eleição por maioria absoluta, como determinar o número de votos para que um deles seja declarado vencedor à primeira volta?

I. Insira no editor, utilizando o teclado, as seguintes linhas código:

```
cA = 270
cB = 153
cC = 201
```

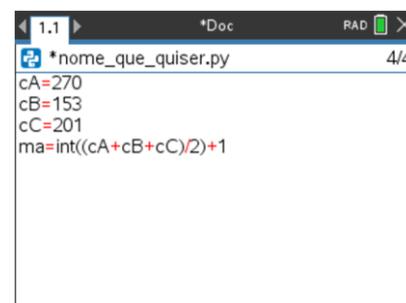
(os dados numéricos correspondem aos votos que cada candidato obteve na eleição, apresentados de forma hipotética, são colocados nas variáveis cA, cB e cC)



II. Acrescente, de seguida, uma linha de código destinada a calcular o número de votos necessários para se obter a maioria absoluta.

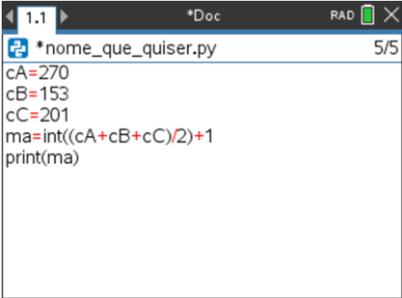
Crie uma variável **ma** e utilize a função que permite obter o maior número inteiro não superior ao considerado, **int()**. Esta expressão pode ser escrita com o teclado, ou então obtida a partir do menu:

4 Planos integrados → **5** Tipo → **1** int()



- III. No que foi escrito, as três primeiras linhas de código correspondem à entrada de dados e a 4ª linha corresponde ao desenvolvimento do algoritmo. Falta agora uma instrução que permita mostrar a saída do dado obtido pela aplicação do algoritmo, o valor de *ma*. A instrução para que esse dado seja mostrado após a execução do programa é baseada na função **print()**, a qual pode ser escrita diretamente no editor, com o teclado, ou obtida no menu:

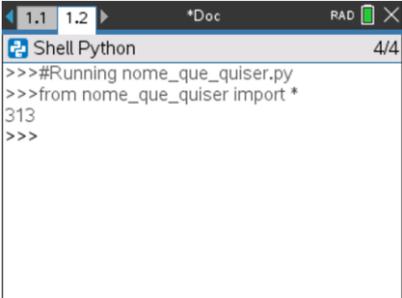
menu **4** Planos integrados → **5** Tipo → **6** I/O → **1** print()



```
1.1 *Doc RAD 5/5
nome_que_quiser.py
cA=270
cB=153
cC=201
ma=int((cA+cB+cC)/2)+1
print(ma)
```

- IV. Escrito o programa, falta executá-lo. Pode utilizar-se uma instrução do menu (**menu** **2** **1**), mas é claramente mais simples utilizar um atalho, uma combinação de teclas (**ctrl** + **R**).

O resultado aparece numa nova página destinada a mostrar o resultado da execução do programa, **Shell Python**, na qual também é possível fazer operações e programas, mas que não permanecerão gravados após o fecho da aplicação.



```
1.1 1.2 *Doc RAD 4/4
Shell Python
>>>#Running nome_que_quiser.py
>>>from nome_que_quiser import *
313
>>>
```

Para voltar ao editor de *Python*, onde poderá alterar os dados de entrada, por exemplo, há mais do que um procedimento à escolha, baseados no botão do touchpad. Pode fazer deslocar o cursor com o dedo até o sobrepor ao retângulo com a designação da página, **1.1**, neste caso, e premir o touchpad na parte central (). Pode também utilizar os botões laterais do touchpad após premir a tecla **ctrl**. Neste caso, ao premir o botão lateral esquerdo, vai para a página anterior, a do editor. Pode voltar à página de *Shell Python* utilizando o mesmo tipo de procedimento.

Na parte superior do ecrã apenas se pode observar a designação e 3 páginas consecutivas, pelo que se o documento tiver mais páginas terá de conjugar os dois procedimentos referidos ou simplesmente o que recorre às teclas laterais do touchpad.



Algumas ideias sobre programação, relacionadas com o contexto

