

Tutorial The Huxley

Linguagem de Programação

UACSA/UFRPE

Sóstenes Melo

João Pimentel

Durante a disciplina, iremos utilizar a ferramenta The Huxley, que permite a correção automática dos programas desenvolvidos por vocês. Com essa ferramenta você pode responder quantas vezes quiser, até acerta.

Essa ferramenta também conta com um recurso detector de cópias – então se você copiar a resposta de alguém, ou mostrar a sua resposta para outra pessoa, está assumindo o risco de perder a nota da respectiva atividade.

Acesse a ferramenta em <http://thehuxley.com/> e siga os passos a seguir



Aprenda a programar praticando!

Aprenda, ensine e se divirta!

Caso o formulário da página principal não funcione, clique em CADASTRAR

Nome Completo

Login

Email

Senha

Cadastrar-se no The Huxley

AGORA!

Nome

Nome

Nome de Usuário

Nome de Usuário

Este campo não pode ficar vazio

Email

Email

Repetir email

Repetir email

Senha

Senha

Este campo não pode ficar vazio

Preencha tudo corretamente e depois clique em "CRIAR CADASTRO"

CRIAR CADASTRO



UNIVERSIDADE
FEDERAL RURAL
DE PERNAMBUCO



Universidade
Federal de
Sergipe

Cadastrar-se no The Huxley

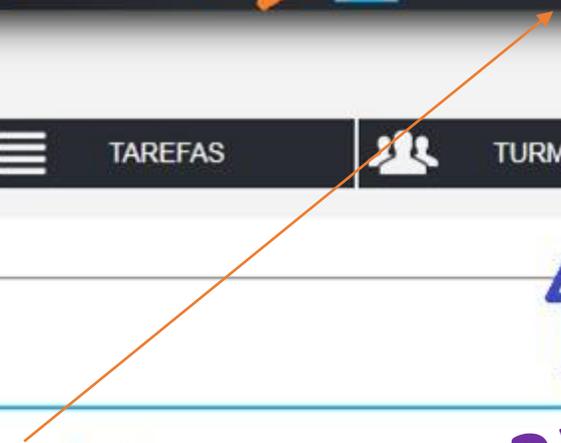
Nome **1)** or
Nome de Usuário sos
Email

Depois de finalizar o cadastro, seu nome será exibido no topo da página, confirmando assim que você está logado na plataforma!

2) Para ter acesso à turma de LP, vamos clicar no botão "TURMAS" que ficou disponível no menu principal da plataforma.

Turmas

3) Vamos acessar a turma pela chave de acesso disponibilizada pelo professor, clicando no botão com símbolo de chaveiro



Você encontrará a chave da sua turma no SIGAA, na notícia
“Ferramenta The Huxley”

- note que cada turma tem uma chave diferente, então não copie a chave de um(a) colega – encontre a chave no SIGAA, para evitar responder à atividade de outra turma e assim perder a nota



BUSCAR NO SITE



Português



Bem-vindo, Sóstenes Melo Vitoriano ...



Like



PROBLEMAS



SUBMISSÕES



TAREFAS



TURMAS



TOPCODER

Turmas

Inserimos a chave de acesso indicada pelo professor e confirmamos.



Q725B4



LP-PLE1-TERCA

Universidade Federal Rural de Pernambuco

CONFIRMAR



BUSCAR NO SITE



Português



Bem-vindo, Sóstenes Melo Vitoriano ...



Like



PROBLEMAS



SUBMISSÕES



TAREFAS



TURMAS



TOPCODER

Turmas

FEITO! Agora sempre que clicarmos em "TURMAS" veremos a turma de linguagem de programação disponível na lista de "MINHAS TURMAS"



BUSCAR TURMA

Pesquisar em todas as turmas

MINHAS TURMAS

LP-PLE1-TERCA

UFRPE - Universidade Federal Rural de Pernambuco, criado em 25/08/2020

Exibir por ordem de atualizações

Último registro de atividades: 25/08/2020

A partir de agora você está cadastrado na turma e terá acesso a todas as atividades do período.

Veja a seguir o passo-a-passo para responder a Atividade 2, que é a nossa primeira atividade usando a ferramenta.

BUSCAR NO SITE Português Bem-vindo, Sôstenes Melo Vitoriano ... Like

PROBLEMAS SUBMISSÕES TAREFAS TURMAS TOPCODER

Turmas

BUSCAR TURMA Pesquisar em todas as turmas

MINHAS TURMAS Exibir por ordem de atualizações

[LP-PLE1-TERCA](#)
UFRPE - Universidade Federal Rural de Pernambuco, criado em 25/05/2020 Último registro de atividades: 25/08/2020

Clique no link contido no nome da turma para visualizar as atividades

Português Bem-vindo, Sôstenes Melo Vitoriano ... Like

PROBLEMAS SUBMISSÕES TAREFAS TURMAS TOPCODER

Turmas

Nome da turma: LP-PLE1-TERCA
Criado Em 25/05/2020 / Encerra Em 12/12/2020

Professor: João H C Pimentel **Monitor:** **Instituição:** UFRPE - Universidade Federal Rural de Pernambuco

TAREFAS **MEMBROS** **LISTA**

[Exportar questionários](#) tarefas. abertas e fechados

[Atividade 2](#) **Clique no nome do questionário para ter acesso às questões**

Encerra em 11 dias
25/08/2020 00:00 à 05/09/2020 23:59

BUSCAR NO SITE Português Bem-vindo, Sôstenes Melo Vitoriano ...

Tarefas

Calculo de nota parcial

Título: Atividade 2 **Pontuação:** 3

Descrição: Atividade 2 da disciplina Linguagem de Programação **Encerra em 11 dias**
25/08/2020 00:00 à 05/09/2020 23:59

Turma: LP-PLE1-TERCA

NOTAS

Sôstenes Melo Vitoriano da Silva
Universidade Federal Rural de Pernambuco **Nota:** 3,0/3

1) Chegamos ao painel de atividades. Por ele teremos acesso às descrições das questões, correções e estatísticas de cada atividade.

2) Clique no nome da atividade para fazer uma submissão

Problema	Status	Score	
1 UACSA - Fração lógica matemática		1,0/1	VISUALIZAR SUBMISSÕES (3)
1 UACSA - Raiz quarta lógica matemática		1,0/1	VISUALIZAR SUBMISSÕES (2)
1 Módulo em Python lógica matemática		1,0/1	VISUALIZAR SUBMISSÕES (1)

3) obs: atente-se sempre a entrada e saída de cada questão. É interessante sempre estudar o exemplo da questão antes de submeter sua resposta.

Descrição

Escreva um programa que calcule o resultado dessa expressão, sem simplificar:

$$\frac{25 + 5}{6 - 2}$$

Formato de entrada

fração

Formato de saída

7.5

Exemplos de:

Entrada	Saída
fração	7.5

REPORTAR PROBLEMA TIRAR DÚVIDA **ENVIAR RESPOSTA**

4) Clique em "Enviar Resposta" para escrever a solução do problema.

Você também pode tentar responder o problema com repl.it, e depois só copiar o seu programa pra o The Huxley

Descrição

Escreva um programa que calcule o resultado dessa expressão, sem simplificar:

$$\frac{25 + 5}{6 - 2}$$

Formato de entrada

fração

Formato de saída

7.5

Exemplos de:

Entrada	Saída
fração	7.5

Clique em "Enviar Resposta" para escrever a solução do problema.

REPORTAR PROBLEMA TIRAR DÚVIDA ENVIAR RESPOSTA

Tentativa #3 25/08/2020 às 18:50:29

Python3 (Python 3.4.3)

Limpar | Baixar código

- C (gcc 4.9.1)
- Python (Python 2.7.8)
- Pascal (fpc 2.6.4)
- Cpp (g++ 4.9.1)
- Python3 (Python 3.4.3)

Selecione PYTHON 3 como a linguagem da sua submissão

Caso queira testar seu código antes de submeter, clique em "EXECUTAR CÓDIGO"

Enviar arquivo de código Entrada customizada

EXECUTAR CÓDIGO

Submissão #3: Problema resolvido com sucesso

Tentativa #3 25/08/2020 às 18:50:29

Python3 (Python 3.4.3)

Limpar | Baixar código

```

1 calc = (25+5)/(6-2)
2 print (calc)

```

Clique em "Enviar Resposta" para submeter sua resposta.

Enviar arquivo de código Entrada customizada

EXECUTAR CÓDIGO ENVIAR RESPOSTA

Entrada

Saída

fração

7.5

Em caso de submissão incorreta, o sistema irá exibir uma mensagem informando.

