Algoritmos -> É uma sequencia de passos que resolve um problema.

Pseudocodigo-> É um forma generica de escrever um algoritmo, utilizando uma linguagem simples (nativa, ou seja, em portugues a quem o escreve, de forma a ser entendida por qualquer pessoa).

Fluxograma -> É um ferramenta utilizada para representar graficamente o algoritmo, isto é, a sequencia lógica e coerente do fluxo de daddos.

Um fluxograma é um tipo de diagrama e pode ser entendido como uma representação esquematizada de um processo. Podemos entende-lo, na prática como a documentação de um processo qualquer.

Variáveis e constantes

Variãvel-> na programação uma variável é um objeto(uma posição, frequentemente localizada na memoria), capaz de reter e representar um valor ou expressão.

Uma variável e um espaço na memoria do computador destinada a um dado que é alterado durante a execução do algoritmo.

Constante-> As constantes são valores imutáveis e não são alterados durante a vida util do programa.

Tomada de expressão e decisão

Expresões aritmeticas-> São expressões que utilizam operadores aritmeticos e funções aritmeticas envolvendo constantes e variaveis.

Expressões literais-> São expressçoes com constantes e/ou variaveis que tem como resultado valores literais. Iremos utilizar as expressões literais na atribuição de valor para uma variavel ou constante.

Operadores relacionais-> São expressões compostas por outras expressões ou variaveis numericas com operadores relacionais.As expressões relacionais retormam valores lógicos (verdadeiro/falso).

Tomadas de decisão-> quando escrevemos programas, geralmente ocorre a necessidade de decidir o que fazer dependendo de alguma consição encontrada durante a execução.

Concatenação-> é um termo usado em computação para designar a operação de unir conteudo de duas strings.

Agrupamento de duas ou mais celulas que, incluindo formulas, textos ou outras informações contida no seu interior da origem a um unico resultado.