

Programação Estruturada

Organização de um ambiente computacional

Professores Emílio Francesquini e Carla Negri Lintzmayer

2018.Q3

Centro de Matemática, Computação e Cognição
Universidade Federal do ABC



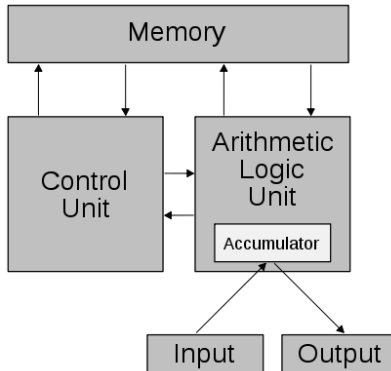
Hardware e software

O que é um computador?

- Aquele que faz cálculos
- É uma máquina que, a partir de uma entrada, realiza um número muito grande de cálculos matemáticos e lógicos, gerando uma saída

Hardware e dispositivos

- **Hardware** são todos os dispositivos físicos que compõem um computador, como CPU, disco rígido, memória, etc.
- Seguem uma organização básica como na figura (Arq. de Von Neumann)



Virtualmente todos os computadores atuais são digitais e operam com dois sinais: sem energia (0) e com energia (1)

- Chamamos estes sinais de **bit** → valores 0 ou 1
- Chamamos de **byte** um agrupamento de 8 bits
- Todas as informações armazenadas no computador são representadas por números 0s e 1s (letras, símbolos, imagens, programas, etc.)

Software

- **Softwares** são os programas que executam tarefas utilizando o hardware de um computador
- São compostos por um conjunto de instruções que operam o hardware
- Temos abaixo, por exemplo, três instruções para um computador de 32 bits
- Um software é composto por milhares de instruções deste tipo

```
0100 0010 0011 0101 0101 0100 0011 0111
0100 1110 1100 1100 1001 0110 0110 1000
0000 0101 1111 1110 1101 0011 0000 1100
```

Organização de um ambiente computacional

Organização básica de um ambiente computacional

Programas de Aplicação
Compiladores
Sistema operacional
Hardware

- Um ambiente computacional é organizado como uma pilha, onde cada item da pilha realiza tarefas bem específicas
- Items acima na pilha fazem uso de soluções propostas pelos items abaixo

Organização básica de um ambiente computacional

Programas de Aplicação
Compiladores
Sistema operacional
Hardware

- Como usuários, interagimos com os programas de aplicação
- Neste curso iremos descer nesta hierarquia, para construir novos programas de aplicação
- Para isso, podemos escrever diretamente códigos digitais que serão executados por um computador
- Mas usaremos uma linguagem de programação específica e um compilador para transformar o nosso código em um programa

Organização básica de um ambiente computacional

Programas de Aplicação
Compiladores
Sistema operacional
Hardware

- Um **compilador** é um programa que lê um código de uma linguagem de programação e o transforma em um programa executável
- Ele realiza esta tarefa juntamente com um **assembler**

Primeiro programa: Hello World!

```
1  #include <stdio.h>
2
3  int main() {
4      printf("Hello world!\n");
5      return 0;
6  }
```

Primeiro programa: Hello World!

```
global  _main
extern  _printf

section .text
_main:
    push    message
    call    _printf
    add     esp, 4
    ret
message:
    db      'Hello, World', 10, 0
```

Primeiro programa: Hello World!

1	b8	21	0a	00	00
2	a3	0c	10	00	06
3	b8	6f	72	6c	64
4	a3	08	10	00	06
5	b8	6f	2c	20	57
6	a3	04	10	00	06
7	b8	48	65	6c	6c
8	a3	00	10	00	06
9	b9	00	10	00	06
10	ba	10	00	00	00
11	bb	01	00	00	00
12	b8	04	00	00	00
13	cd	80			
14	b8	01	00	00	00
15	cd	80			

Organização básica de um ambiente computacional

Programas de Aplicação
Compiladores
Sistema operacional
Hardware

- Os programas possuem instruções que são executadas no hardware
- Mas o acesso ao hardware é controlado por um software especial, o **sistema operacional**
- Ele é o responsável pelo controle do hardware, incluindo segurança, gerenciamento de memória, dentre outros
- Exemplos de sistemas operacionais: Windows, **Linux**, OS X, Android, iOS