

# Workshop de Pré AEDS I

Por Artur Bomtempo Colen



# Tópicos

- Introdução à Programação
- Replit
- Saída de Dados
- Entrada de Dados
- Processamento
- Estrutura Condicional
- Estrutura de Repetição
- Vetor
- Projeto Final



# Material para Estudo

Acesse este link: <https://github.com/ArturColen/Pre-AEDS1-Workshop>





# Intrudução

## O que é Lógica de Programação?

- É um conjunto de instruções usadas para comunicar tarefas a um computador.

## O que é uma Linguagem de Programação?

- É um código para instruir computadores.

## O que é uma IDE?

- É um ambiente integrado de desenvolvimento para escrever e testar código.

# O Replit

É uma plataforma online que oferece um ambiente de desenvolvimento integrado (IDE) acessível via navegador, permitindo escrever e executar código em várias linguagens, com suporte à colaboração em tempo real.



Acesso via navegador



Suporte a múltiplas linguagens



Colaboração em tempo real



Ambiente integrado



Fácil de usar



Compartilhamento rápido



**“Falar é fácil, me  
mostre o código.”**

Linus Torvalds



# Tipos de Dados

int	Usado para armazenar números inteiros, como 10, -5, 0.
float e double	Usado para armazenar números com casas decimais, como 3.14, -0.5.
char	Usado para armazenar um único caractere



# Saída de Dados



## O que é?

- Processo de exibir informações para o usuário

## Função printf

- É usada para formatar e exibir dados na tela

## Exibição Formatada

- printf permite exibir dados de forma organizada





# Entrada de Dados

## O que é?

- É o processo de receber informações do usuário

## Função scanf

- É usada para ler e guardar a entrada do usuário

## Tipos de Entrada

- Pode ser de inteiros, decimais ou caracteres

# Processamento de Dados

## Captura de Dados

Coleta de informações de diversas fontes

## Processamento

Transformação e análise dos dados capturados

## Exibição

Mostrar resultados ao usuário e guardar os dados processados



# Estruturas Condicionais

## Definição

- Permitem que o programa execute ações diferentes com base em condições

## if e else

- Usados para decidir se um bloco de código deve ser executado,

## switch

- Alternativa ao if, usada para selecionar uma ação entre várias possibilidades,



# Estruturas de Repetição

## Definição

Estruturas de repetição executam um bloco de código várias vezes.

## for

Usado para repetir ações um número específico de vezes.

## while

Executa um bloco de código enquanto uma condição é verdadeira.

# Vetores



## Definição

- São estruturas de dados que armazenam elementos em sequência

## Acesso

- Cada um dos elementos é acessado por um índice numérico

## Tamanho

- O tamanho do vetor pode ser fixo ou dinâmico, conforme a linguagem



# Gerenciamento de Notas de Alunos

Vamos aplicar o que aprendemos em um projeto final? É uma ótima chance de consolidar os conceitos e habilidades adquiridos, colocando-os em prática.





# Quer aprender mais sobre desenvolvimento de software?

Venha conhecer mais sobre a  
Space For Development, entrando  
em nosso discord através do QR  
Code ao lado.

