



#### Universidade Tecnológica Federal do Paraná Campus Curitiba

# PENSAMENTO COMPUTACIONAL PARTE I

**Professores:** 

Myriam e Ricardo

(Fundamentos1 – S73)

(Ensino Remoto)

## Programação

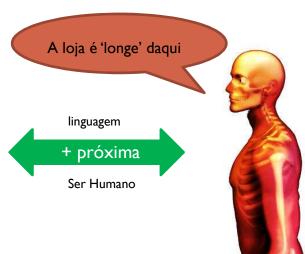
• Diferença:

Algoritmo x Programa de Computador

## Algoritmos x Programas

#### início

receber um valor via teclado calcular o seu dobro mostrar o resultado na tela fim





```
#include <stdio.h>
int main()
{    int valor, dobro;
    scanf("%d",&valor);
    dobro = 2*valor;
    printf("%d",dobro);
    return 0;
}
```



# Algoritmos x Programas em C

Algoritmo Portugol/

```
algoritmo "questoes11a15"
   j, x: inteiro
     vetor[1..15] de inteiro
inic
       de 1 ate 14 faca
    se (vet[j] < vet[i]) ent
    senao
```

de 5 ate 15

vet[i] <-vet[i] +1

vet[i] <- vet[i] -2

fimse

fimse

fimpara

fimpara

fimalgoritmo

17 fimpara

senao



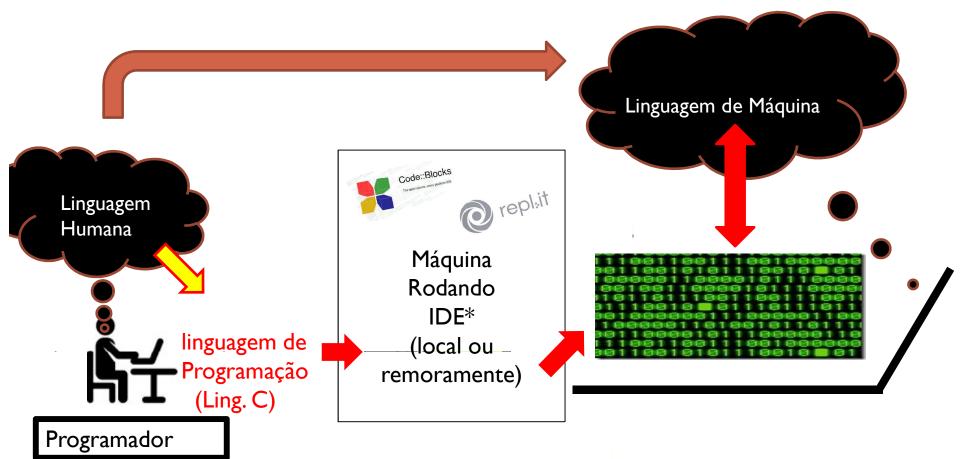


#### Programa em Linguagem C

Read/Write

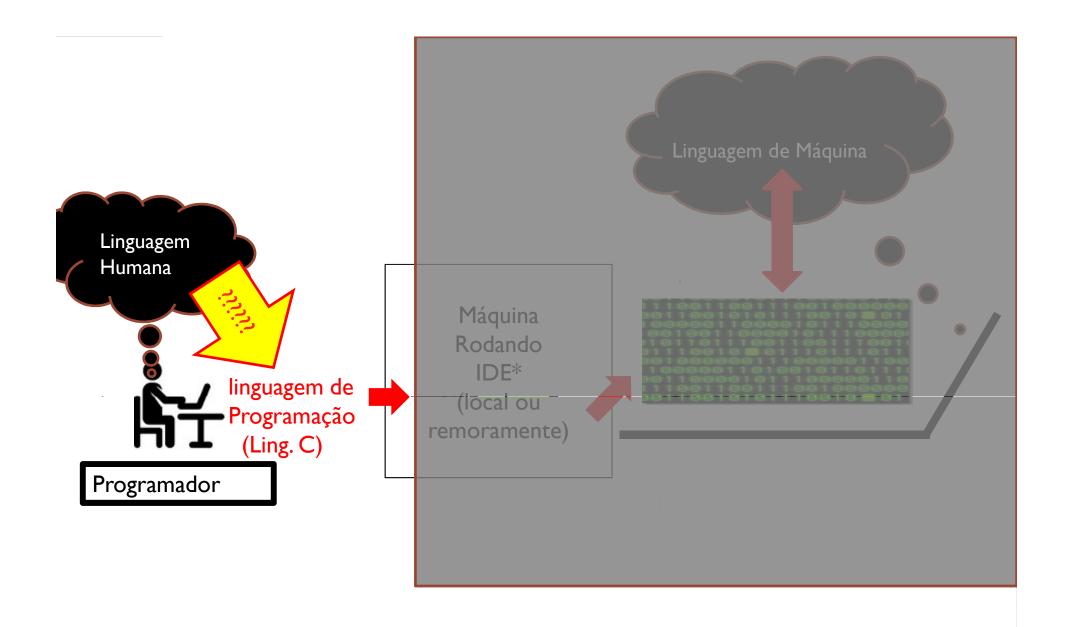
```
Start here
                                                     × exemplo2.c ×
                                                              printf("a area do quadrado: %f", x);
                                                24
                                                25
                                                              printf("informe o valor da base e altura\n");
                                                              scanf ("%f%f", &a, &b);
                                                27
                                                              x=triangulo(a, b);
                                                28
                                                              printf("a area do triangulo: %f", x);
                                                                                                          "C:\Documents and Settings\UserLine\Desktop\codigo\exemplo2.exe"
                                                29
                                                30
                                                31
                                                              printf("informe o valor do lado\n");
                                                32
                                                              scanf ("%f%f", &a, &b );
                                                                                                          nforme o valor do lado
                                                              x=retangulo(a, b);
                                                              printf("a area do retangulo: %f", x);
                                                                                                          se (vet[] > vet[10]) enta
                                                35
                                                              break:
                                                36
                                                37
                                                38
                                                              printf("opcao invalida");
                                                39
                                                40
                                                41
                                                           return(0);
                                                42
                                                43
                                                44
   para i de 1 ate 10 faca
                                                     float quad (float a) (
                                                47
                                                          return (a*a);
                                                48
                                            tinas\UserLine\Desktop\codigo\exemplo2.c
                                                                                                     WINDOWS-1252
                                                                                                                  Line 32, Column 28
```

Windows (CR+LF)

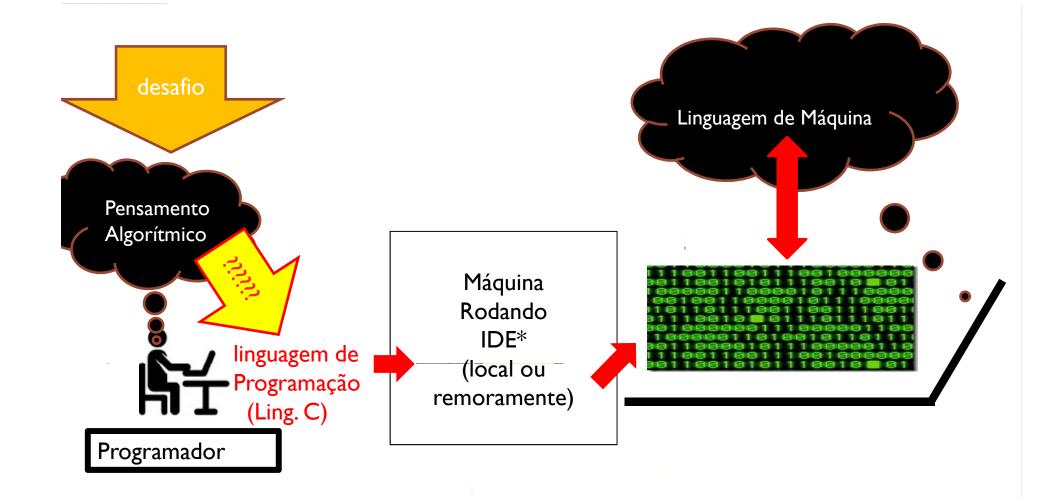


IDE: Integrated Development Environment)
ou Ambiente de Desenvolvimento Integrado

\*O ambiente de IDE pode dar lugar a um **ambiente não integrado**: editor de texto (bloco de notas, Emacs,Vi, ...) + um compilador simples (como o gcc por exemplo)



Processo realizado pelo compilador



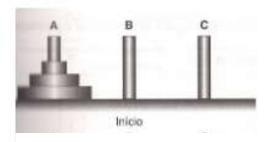
## Algoritmos

Definição

 Conjunto de instruções em sequência utilizadas para resolver um problema

 Utilizam uma linguagem de instruções disponível

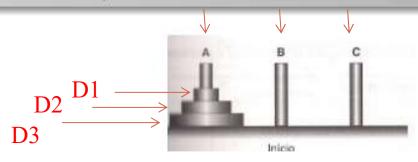
Exemplo: Torres de Hanoi



Torres de Hanoi. O objetivo é transferir os 3 anéis da haste A para B, usando C se necessário. As regras são:

- Deve-se mover um único anel por vez.
- Um anel de diâmetro maior nunca pode repousar sobre um menor.

#### Exemplo: Torres de Hanoi



Extraindo informações relevantes para MODELAR o problema

#### Formulação do Problema

**Objetivo**: Mover {D1,D2,D3}: A=>B

#### Restrições:

- Mover 1 anel por vez
- Diâmetro maior sempre por baixo

D2 sobre D1

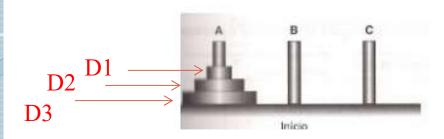
D3 sobre D2 (proibidos)

D3 sobre D1

## Algoritmos

#### Desafio Menti

Exemplo: Torres de Hanoi



Utilizando a <u>Linguagem</u> Dx:Po=>Pd

**Objetivo**: Mover {D1,D2,D3}: A=>B

Dx: {D1,D2,D3}
Po:{A,B,C}
Pd:{A,B,C}

#### Restrições:

- Mover 1 anel por vez
- Diâmetro maior sempre por baixo

D2 sobre D1

<del>D3 sobre D2</del> (proibidos)

D3 sobre D1

Elaborar um conjunto de instruções para resolver o problema

Exemplo:

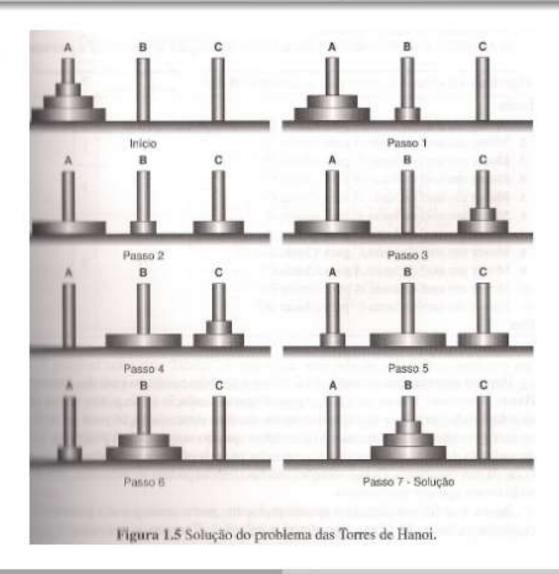
D1:A=>B (mover D1 de A para B) D2:.....

www.menti.com 7090 562 l

Exemplo: Torres de Hanoi

Solução Visual

Sequência de imagens



Exemplo: Torres de Hanoi

Solução por Instruções

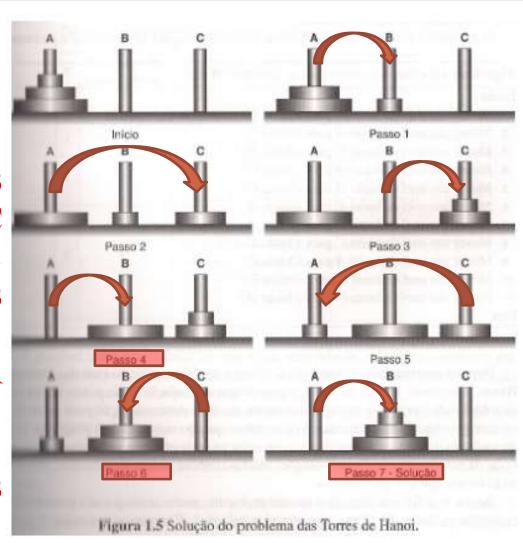
- 1) D1:A=>B
- 2) D2:A=>C
- 3) D1:B=>C
- 4) D3:A=>B

-----

- 5) D1:C=>A
- 6) D2:C=>B

-----

7) D1:A=>B



Exemplo: Torres de Hanoi

Solução por Instruções

D1:A=>B

D2:A=>C

D1:B=>C

D3:A=>B

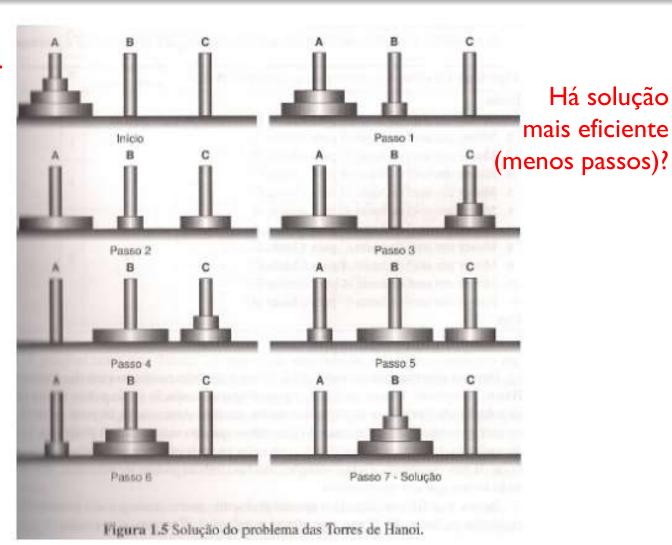
-----

D1:C=>A

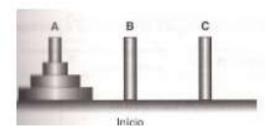
D2:C=>B

\_\_\_\_\_

D1:A=>B



Exemplo: Torres de Hanoi



**Objetivo**: Mover {D1,D2,D3}: A=>B

#### Restrições:

- Mover 1 anel por vez
- Diâmetro maior sempre por baixo

D2 sobre D1

D3 sobre D2 (proibidos)

D3 sobre D1

#### Tarefa para casa:

Calcular o tempo que um jogador levaria para implementar a solução para 64 discos considerando (1 seg/movimento)

## Algoritmos

Características

Conjunto de instruções em sequência

 Utilizam uma linguagem de instruções disponível

Torres de Hanoi Nossa Linguagem Instruções Dx:Po=>Pd

Linguagem Humana Escrita

• Fluxograma: Símbolos geométricos ..

Portugol: Português + operadores...

• Linguagem C: Sintaxe específica

clara em neve? homogênea? aprox 40 min?

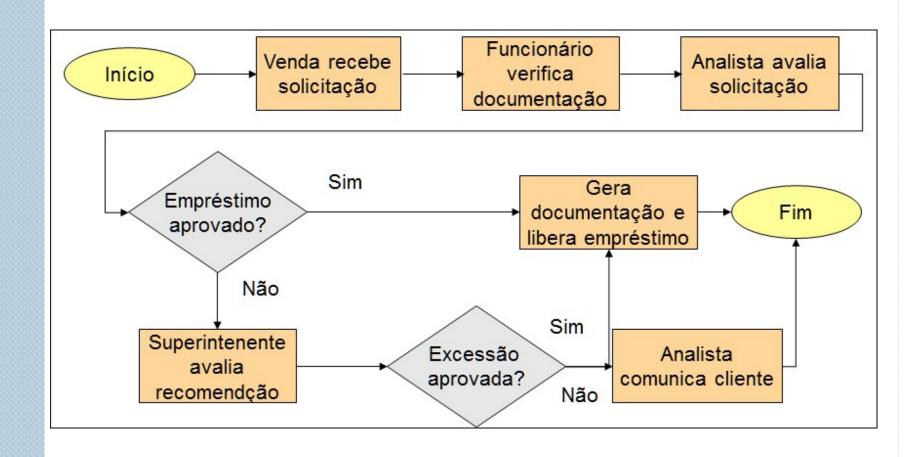
000

• Linguagem Humana Escrita

#### Receita de bolo simples (sem recheio):

- Bata as 2 claras em neve e reserve
- Misture as 2 gemas, 1 colher de margarina e 8 colheres de açúcar até obter uma massa homogênea
- Acrescente 1 copo de leite e 1 copo de farinha de trigo aos poucos, sem parar de bater
- Por último, adicione as claras em neve e 1 colher de fermento
- Despeje a massa em uma forma enfarinhada
- Asse em forno médio 180 °C, preaquecido, por aproximadamente 40 minutos ou ao furar o bolo com um garfo, este saia limpo

Fluxograma



Portugol

#### **Exemplo:**

```
início //algoritmo que lê duas variáveis e imprime a soma delas real: A,B,SOMA;
imprima("Sr Usuário, Entre com os valores de A e B");
leia(A,B);
imprima("O Valor da primeira variável é", A);
imprima("O Valor da segunda variável é",B);
SOMA ← A+B;
imprima("O Valor da soma A+B é",SOMA);
fim
```

Também é comum o uso de <u>escreva</u> ao invés de <u>imprima</u>

• Linguagem C (destaque para alguns símbolos)

```
#include <stdio.h>
int main (void)
  int a, b;
  float media;
  scanf ("%d %d", &a, &b);
  media = (a + b) / 2.0;
  printf ("A média de %d e %d é %f\n", a, b, media);
  return 0;
```

#### Dúvidas?

• Ligue o Microfone e pergunte!!!  $\Psi$ 



Digite sua dúvida no Chat

Prof, não entendi...

 Indique Pelo MentiMeter www.menti.com 4433 8820

Baú de Dúvidas

