Operadores e Lógica de Programação

O que vamos ver hoje?

- Lógica de Programação
- Operadores Aritméticos
- Comparadores
- Operadores Lógicos

- O computador consegue fazer milhões de contas por segundo, mas não é capaz de compreender coisas da forma que o cérebro humano faz
- Para que algo aconteça da maneira que a gente quer em um programa, precisamos explicar CADA PASSO

 Precisamos, então, organizar nossas ideias e transformar em passos que o computador entenda

- Chamamos esse passo-a-passo de instruções passadas para o computador de Algoritmo
- Um Algoritmo é, portanto, uma sequência de passos que visam atingir um objetivo bem definido
 - Receita de um bolo, trocar o pneu de um carro
- O algoritmo vai representar o raciocínio lógico envolvido na resolução do problema

- Antes mesmo de começar a programar, você pode pensar em COMO resolver o seu problema
- Não se preocupe com o javascript nesse momento!
 Faça desenhos, diagramas, escreva em linguagem natural a sua ideia

 Isso vai te ajudar a entender como o problema funciona e traduzir a solução para código será mais fácil

- Temos algumas ferramentas para nos ajudar nesse momento de pensar sobre o problema:
 - Descrição textual
 - Pseudocódigo
 - Fluxogramas

Descrição Textual 🧷

- A ideia aqui é simplesmente escrever o que você está pensando para conseguir resolver o problema
- Isso ajuda a ter mais clareza do que está se passando pela sua cabeça e registrar esses pensamentos, o que será útil quando chegar o momento de programar
- Não existe uma regra! Faça da maneira que achar melhor para você

Exemplo - Fritar um bife

- 1. Pegar a frigideira, a carne, o tempero e o óleo.
- 2. Colocar o tempero na carne.
- 3. Acender o fogo.
- 4. Colocar a frigideira no fogo.
- 5. Colocar o óleo na frigideira.
- 6. Aguardar o aquecimento do óleo.
- 7. Colocar a carne na frigideira.
- 8. Escolher o ponto da carne.
- 9. Retirar a carne da frigideira quando esta atingir o ponto desejado.
- 10. Apagar o fogo



Agora é sua vez!

Faça os seguintes algoritmos e compartilhe com os colegas

- 1. Trocar uma lâmpada
- 2. Vir até o SENAC

Pseudocódigo 🧷

- Esse é um passo entre a linguagem natural e o código
- É um texto estruturado de maneira mais próxima à linguagem de programação, mas você não precisa saber as palavras e sintaxes corretinhas

```
ler nome
let mensagem ← `Oi eu me chamo {nome}`
imprimir mensagem
```

Fluxograma 🧷

 Um fluxograma é um diagrama que nos ajuda a entender a ordem em que cada coisa acontece na nossa solução de uma forma visual



- Como vimos na aula passada, podemos ter variáveis que são do tipo número
- E quando falamos de números, lembramos da nossa querida **matemática**!
- À seguir vamos ver como fazer algumas operações básicas da matemática no Javascript

Soma

```
const primeiroValor = 10
const segundoValor = 20
const resultado = primeiroValor + segundoValor + 4
console.log(resultado) // 34
```



Subtração

```
const primeiroValor = 10
const segundoValor = 20

const resultado = primeiroValor - segundoValor
console.log(resultado) // -10
```



Multiplicação

```
const primeiroValor = 10
const segundoValor = 25

const resultado = primeiroValor * segundoValor
console.log(resultado) // 250
```



Divisão

```
const primeiroValor = 345
const segundoValor = 10
const resultado = primeiroValor / segundoValor
console.log(resultado) // 34.5
```





Resto da Divisão

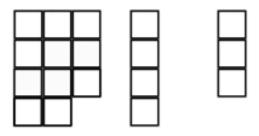
- Existem casos em que a divisão não dá um número inteiro (sem vírgula)
- Quando acontece isso, dizemos que há um resto na divisão
- Por exemplo: dividir 20 por 3:
 - Dá o resultado 6, com resto 2
 - $\mathbf{20} = 3 \times 6 + \mathbf{2}$



Resto da Divisão

```
const restoDaDivisao = 11 % 4
console.log(restoDaDivisao) // 3
```

Modulo operation



$$11 \ mod \ 4 = 3$$

- Às vezes, podemos querer alterar o valor de uma variável fazendo alguma conta com ela própria
- Por exemplo: vamos supor que temos uma variável de idade e que a pessoa fez aniversário

```
let minhaIdade = 26
minhaIdade = minhaIdade + 1
```

Uma possível simplificação



Exercício 1

Faça as seguintes operações usando o computador:

- 1. Somar 3 com 4
- 2. Multiplicar 3 com 5 e dividir o resultado por 2
- 3. Subtrair 5 de 4 e multiplicar o resultado por -1
- 4. Determinar o resto da divisão de 234 por 5

Programa 3000 TALENTOS TI

Fixação

Operadores Aritméticos

- 0 +
- 0 -
- **→** *
- 0 /
- 0 %

 Comparadores são operadores que permitem comparar o valor das variáveis entre si

- São eles:
 - Igual: ===
 - Diferente: !==
 - Maior e maior igual: > e >=
 - Menor e menor igual: < e <=

- Quando fazemos uma comparação, o nosso resultado sempre vai ser verdadeiro ou falso
 - Ex: 1 é igual a 1? SIM ou NÃO? (verdadeiro ou falso)
- Por isso, resultado de uma comparação é sempre um booleano (true ou false)
- Quando a comparação for correta, o resultado é true.
 Caso contrário, é false.

• === verifica se o valor e o tipo são iguais

```
"1" === "2" // false, são diferentes
"2" === "2" // true, são iguais
2 === "2" // false, tipo diferente

const condicao = 1 === 2
// o valor que sai da comparação
// pode ser guardado em uma variável
// nesse caso, condicao === false
```



• !== verifica se o valor e o tipo são diferentes

```
"1" !== "2" // true, são diferentes
"2" !== "2" // false, são iguais
2 !== "2" // true, tipos diferentes
const condicao = 1 !== 2 // true
```



- > e >=
 - Pode ser usado com numbers

- >=: retorna true se os números envolvidos forem iguais ou se o primeiro for maior que o segundo
- >: retorna true só se o primeiro for maior que o segundo

> 6 >=

```
1 > 2 // false, porque 1 é menor que 2
2 > 2 // false, porque 2 é igual a 2
3 > 2 // true, porque 3 é maior que 2
1 >= 2 // false, porque 1 é menor que 2
2 >= 2 // true, porque 2 é igual a 2
3 >= 2 // true, porque 3 é maior que 2
```



- < e <=</p>
 - Também pode ser usado com numbers
 - <=: retorna true se os números envolvidos forem iguais ou se o primeiro é menor que o segundo</p>
 - <: retorna true só se o primeiro é menor que o segundo

< < < <=</pre>

```
1 < 2 // true, porque 1 é menor que 2
2 < 2 // false, porque 2 é igual a 2
3 < 2 // false, porque 3 é maior que 2
1 <= 2 // true, porque 1 é menor que 2
2 <= 2 // true, porque 2 é igual a 2
3 <= 2 // false, porque 3 é maior que 2</pre>
```

Exercício 2

Crie duas variáveis que guardem dois números. Imprima na tela as seguintes mensagens:

- 1. O primeiro número é igual ao segundo? True/False
- 2. O primeiro número é diferente do segundo? True/False
- 3. O primeiro número é maior que o segundo? True/False
- 4. O primeiro número é menor que o segundo? True/False



10 min

Programa 3000 TALENTOS TI

Comparadores

- 0 ===
- 0 !==
- o > 6 >=
- o < e <=

Exercício 5

Faça um programa que receba o nome, ano de nascimento de uma pessoa e o ano atual e mostre:

- O nome da pessoa
- A idade dessa pessoa
- Um true ou false que diz se ela é maior de idade
- Quantos anos ela terá em 2050

Nome: Laís Idade: 23

É maior de idade? true

Idade em 2050: 52



Resumo

Resumo

Numbers

- Operadores Aritméticos:
 - +, -, *, / e %
- Comparadores:
 - **===**
 - **|==**
 - > ⊖ >=
 - < ⊖ <=



• Operador E (&&): Só devolve true se todos os booleanos forem true

a	b	a && b
V	V	V
V	F	F
F	V	F
F	F	F



• Operador Ou (||): Só devolve false se todos forem false

а	b	a b
V	V	V
V	F	V
F	V	V
F	F	F

Resumo

• Operador!: Devolve o oposto

а	!a
V	F
F	V

Dúvidas?

Programa 3000 TALENTOS TI

Obrigado(a)!