Capitulo 1

O capitulo 1 busca desmistificar a programação e motivar o leitor, utilizando de analogias e situações cotidianas para compreendermos a lógica de programação, como acertar um relógio ou se guiar por um mapa, entender a programar é saber como seguir instruções passo a passo em uma ordem específica, e entender a linguagem de programação é como aprender um novo idioma.

Neste capitulo também é introduzido a linguagem a ser trabalhada a linguagem Python que segundo o livro é uma linguagem simples e poderosa, é também um software livre, compatível com uma enorme variedade de arquiteturas de computadores disponíveis no mercado. O uso do python é diverso podendo ser utilizado para animações 3D quanto para automação e machine learning. Outra vantagem do python é a facilidade de compreender os códigos por não ter uma poluição visual muito grande de marcadores e sua extensa quantidade de bibliotecas disponíveis permitindo que o desenvolvedor tenha o foco exatamente no que precisa

(Listagem 1.1)

Nesse primeiro programa utilizamos apenas a função \*\*\_print\_\*\* que é utilizada para imprimir os dados na tela. Tudo que for escrito entre aspas após o codigo \*\*\_print\_\*\* será impresso na tela, as aspas tem função apenas de limitar o início e o fim dos dados impressos, pois sem elas o computador não conseguirá interpretar o comando e irá gerar um erro.

Capitulo 2