

Fichamento complementar

Parabéns pela conclusão das atividades práticas e desafios de Entradas e Saídas.

Dentro da metodologia **Escola Sistêmica** de ensino, uma etapa importante é consolidar os conhecimentos adquiridos realizando um **fichamento** sobre aquilo que executaram em sala, conciliando a parte prática com a teoria existente.

Nesse sentido, agora que você já teve contato com os conceitos iniciais de lógica de programação, utilizando Fluxograma e Pseudocódigo com a ferramenta Portugol, para criar programas de computador sequenciais, propomos a seguinte atividade complementar:

Atividade

Construa um fichamento (descrição teórica técnica) sobre os conceitos de Entradas e Saídas de um programa de computador. Para isso, utilize o conhecimento adquirido no curso, sua experiência na área e/ou fontes de pesquisa. O fichamento deve conter minimamente os seguintes itens:

1) O que é um programa de computador sequencial?

R: É considerado um programa sequencial aquele que já delimita uma série de ações e instruções em uma sequência linear. Existem empresas que trabalham com esse modelo de programação, Ex.: SoftExpert Software

Fontes: <https://www.dcc.fc.up.pt/~ricroc/aulas/0708/ppd/apontamentos/fundamentos.pdf>

https://gabrielbueno072.github.io/rea-aed/aula_seq.html

2) Conceito de Entrada e Saída de um programa de computador.

R: Basicamente, na entrada o usuário inicia com as suas informações para o aplicativo, caso tenha alguma regra de negócio o aplicativo irá interpretar e realizar a sua regra. Chegando a parte final da saída, onde é mostrado ao usuário o seu resultado, ou seu objetivo ao utilizar o aplicativo.

- 3) Importância da interpretação dos requisitos para a construção de um programa de computador.

R: A parte de levantar requisitos para a construção de um software para um cliente é uma das partes importantes para o êxito na entrega ao cliente, sem o levantamento de requisitos o desenvolvedor fica sem sua documentação, fica à deriva, “sem um mapa, navegando o atlântico.”

- 4) Descreva ao menos dois exemplos de programas de computador conhecidos amplamente que utilizam o conceito de Entradas e Saídas em sua estrutura.

R: Podemos citar vários exemplos, mas conheço alguns famosos como “Instagram, WhatsApp”

Sugestões de fontes de pesquisa

- 1) Biblioteca UniSENAI Joinville
- 2) Biblioteca virtual Pearson
- 3) Internet (Leia: [Fontes confiáveis de consulta - UFPA](#))