**Introdução ao Func. Computador**

5 Componentes: CPU, Memória Principal e Secundária, Dispositivos de Entrada e Saída

CPU

ULA

UC

Memória Principal

RAM

Dividida em Memória de Dados e Programas

Dados: Memória

Programa: Instruções

Memória Secundária

HD

SSD

Pendrive

Dispositivo de Entrada

Teclado

Mouse

Câmera

Dispositivo de Saída

Monitor

Impressora

Caixa de Som

Headset

Bios (Basic Input/Output System)

Carrega o OS (Sistema Operacional)

Windows

Linux

iOS

Android

Boot Loader

Pode carregar e armazenar mais de um OS

010110 (22) - Linguagem de programação

**Algoritmo**

Conjunto de passos ordenados com a finalidade de executar alguma coisa

Algoritmo trocar lâmpada

1. Pegar uma escada
2. Subir na escada
3. Tirar lâmpada velha
4. Por lâmpada nova
5. Descer da escada

**Básico de Linguagens de Programação**

Comandos de Entrada e Saída

Comando → Tipo

Ler → Entrada

Escrever → Saída

Estrutura do Programa / Algoritmo

Programa <nome do programa>

Variáveis

Início

Escrever “oi”

Escrever “tchau”

Fim

Operadores Aritméticos

+ - \* /

Programa <nome do programa>

Variáveis

Início

5+10

Escrever 5+10 → (Output = 15)

Escrever “5+10” → (Output = 5 + 10)

Fim

Variáveis

Espaços temporários da memória utilizado para armazenar valores dos programas

Tipos de dados/variáveis

(João) → Texto (string)

(54) → Número (number)

FALSO → Lógico (boolean)

Identificador de variáveis

Usar nomes significativos

Não começar com números

Programa <nome do programa>

Variáveis

NÚMERO BASE, ALTURA, AREA

Início

LER BASE

LER ALTURA

AREA = BASE \* ALTURA

ESCREVER AREA

Fim

Operador de Atribuição

**:=** ou **=**