



INSTITUTO FEDERAL
Catarinense
Campus São Bento do Sul

LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

EMI Técnico em Informática

Prof. Andreia Marini

Prof. Fernando José Muchalski



Agenda

- Apresentação dos professores;
 - Rápida Introdução a Lógica de Programação;
 - Plano de Ensino;
 - Regras para as Aulas;
 - Divisão de Turmas.
-



Introdução

- **O que é lógica?**
 - É a arte de pensar corretamente, visa colocar ordem no pensamento (FARRER, 1999).
 - **Exemplo:**
 - Todo mamífero é um animal.
 - Todo cavalo é um mamífero.
 - Portanto, todo cavalo é um animal.
-



Introdução

- **Existe lógica no dia a dia?**
 - Utilizamos a lógica de forma natural em nosso dia a dia.
 - Por exemplo:
 - A gaveta está fechada.
 - A caneta está dentro da gaveta.
 - Precisamos primeiro abrir a gaveta para depois pegar a caneta.
-



Introdução

- **E a lógica de programação?**

É um conjunto de técnicas para encadear pensamentos para transformar o raciocínio abstrato e expressá-lo em um padrão que o computador entenda.

- A lógica de programação é essencial para pessoas que desejam trabalhar com desenvolvimento de programas de computador.
-



INSTITUTO FEDERAL
Catarinense
Campus São Bento do Sul

Vídeo

Por que aprender a Programar?





Introdução

- **Vamos discutir sobre os seguintes tópicos:**
 - Quais ações do dia a dia são ou podem ser controladas por computadores?
 - O que você gostaria de ensinar o computador a fazer?
 - Você conhece alguém que trabalha com programação de computadores?
 - O que você acha que é preciso para programar um robô?



Motivações

- **Por que programar?**
 - Resolver problemas.
 - Criar soluções.
 - Melhorar as coisas.
 - Inventar coisas novas.
 - Divertir os outros.
-



Plano de Ensino

- Ementa;
 - Objetivos;
 - Cronograma;
 - Procedimentos metodológicos;
 - Recursos didáticos;
 - Avaliações;
 - Bibliografia.
-

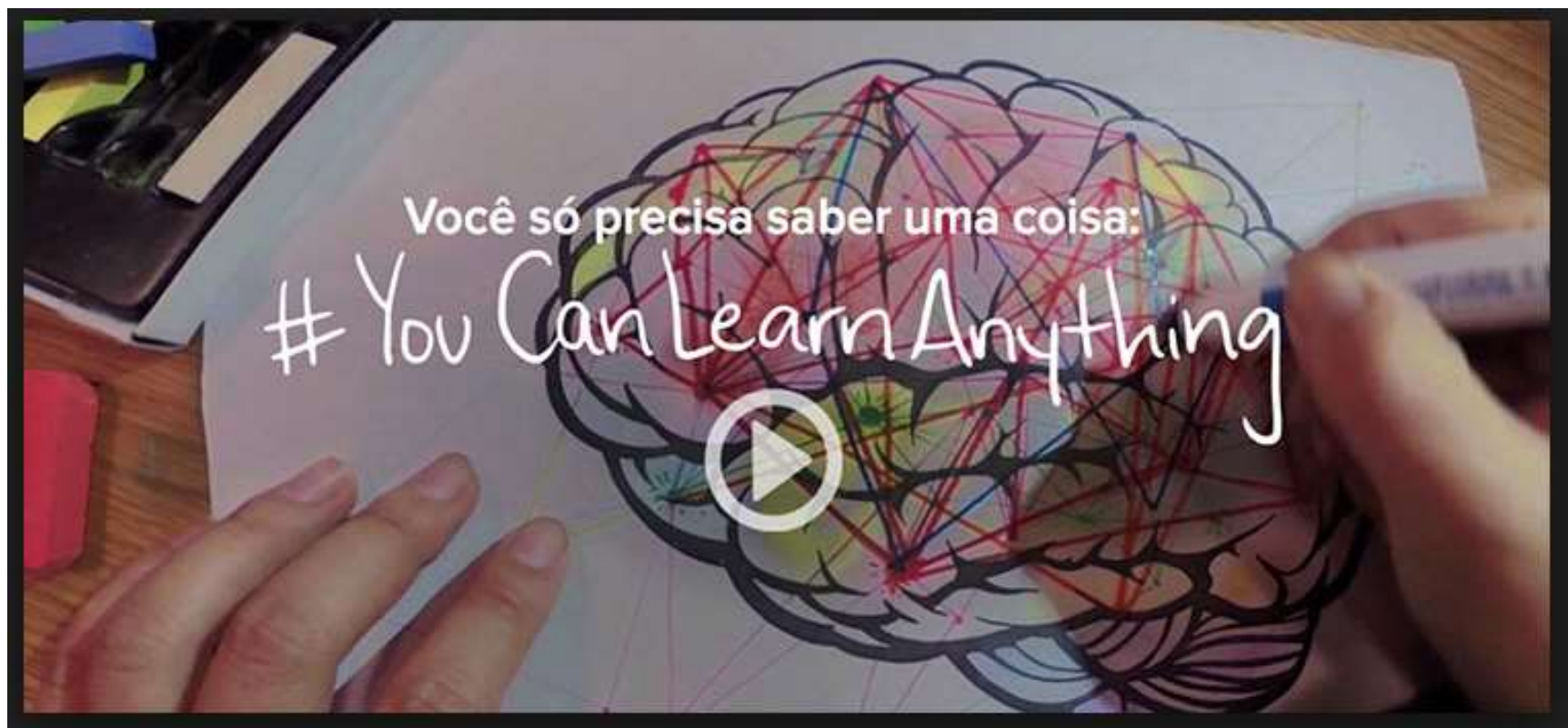


INSTITUTO FEDERAL

Catarinense

Campus São Bento do Sul

Vídeo: Você pode aprender qualquer coisa!





Regras para as aulas

- Uso do Celular.
 - Procedimentos na identificação de Plágio.
 - Dica de Impressão do material.
 - Laboratório de Informática.
 - Armazenamento o material desenvolvido nas aulas.
-



Divisão das Turmas

- Turma A
- Turma B
- *Apenas quando chegar o novo professor.