





<http://tiny.cc/senac-front>



Ilegra

<https://ilegra.com/>

DBServer

<https://www.dbserver.com.br/>

Dell

<https://carreiras.dell.com/search-jobs>

4all

<https://4all.gupy.io/>

Prefeitura de Porto Alegre

<http://www2.portoalegre.rs.gov.br/estagios/>

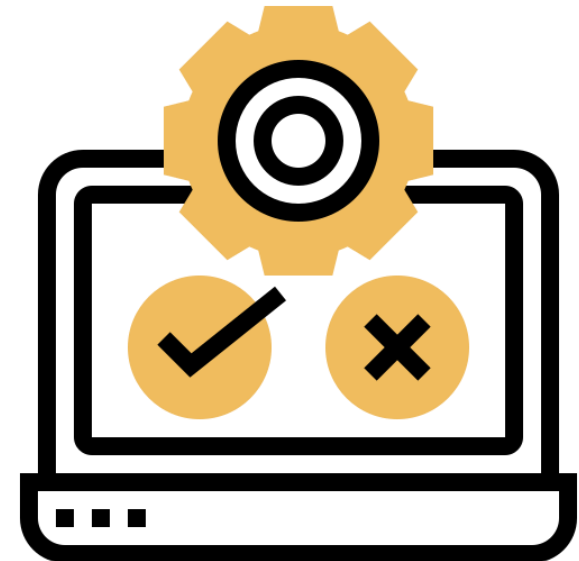
- ✓ Introdução à Lógica
- ✓ Tipos primitivos de dados
- ✓ Algoritmos naturais e estruturados
- ✓ Português estruturado
- ✓ Variáveis e constantes
- ✓ Atribuição
- ✓ Operadores aritméticos, lógicos e relacionais
- ✓ Expressões
- ✓ Entrada e saída
- ✓ Estruturas de decisão
- ✓ Estruturas de repetição
- ✓ Rotinas e Subrotinas (procedimentos e funções)
- ✓ Vetores
- ✓ Matrizes





- ✓ Resolver problemas lógicos
- ✓ Identificar tipos primitivos de dados
- ✓ Diferenciar algoritmos naturais e estruturados
- ✓ Escrever algoritmos em português e estruturado
- ✓ Utilizar variáveis e constantes em algoritmos
- ✓ Construir expressões lógicas e matemáticas
- ✓ Identificar o fluxo e a estrutura de um algoritmo
- ✓ Aplicar estruturas de decisão e repetição em algoritmos
- ✓ Utilizar vetores e matrizes em algoritmos

- ✓ Exercícios diários em aula
- ✓ Listas de exercícios em aula



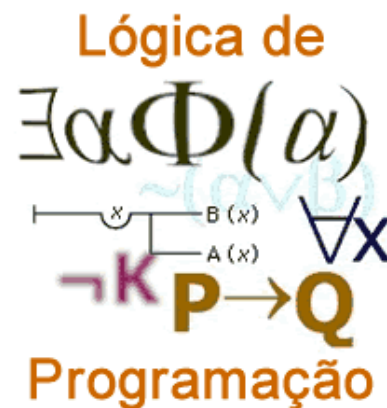
Conceitos

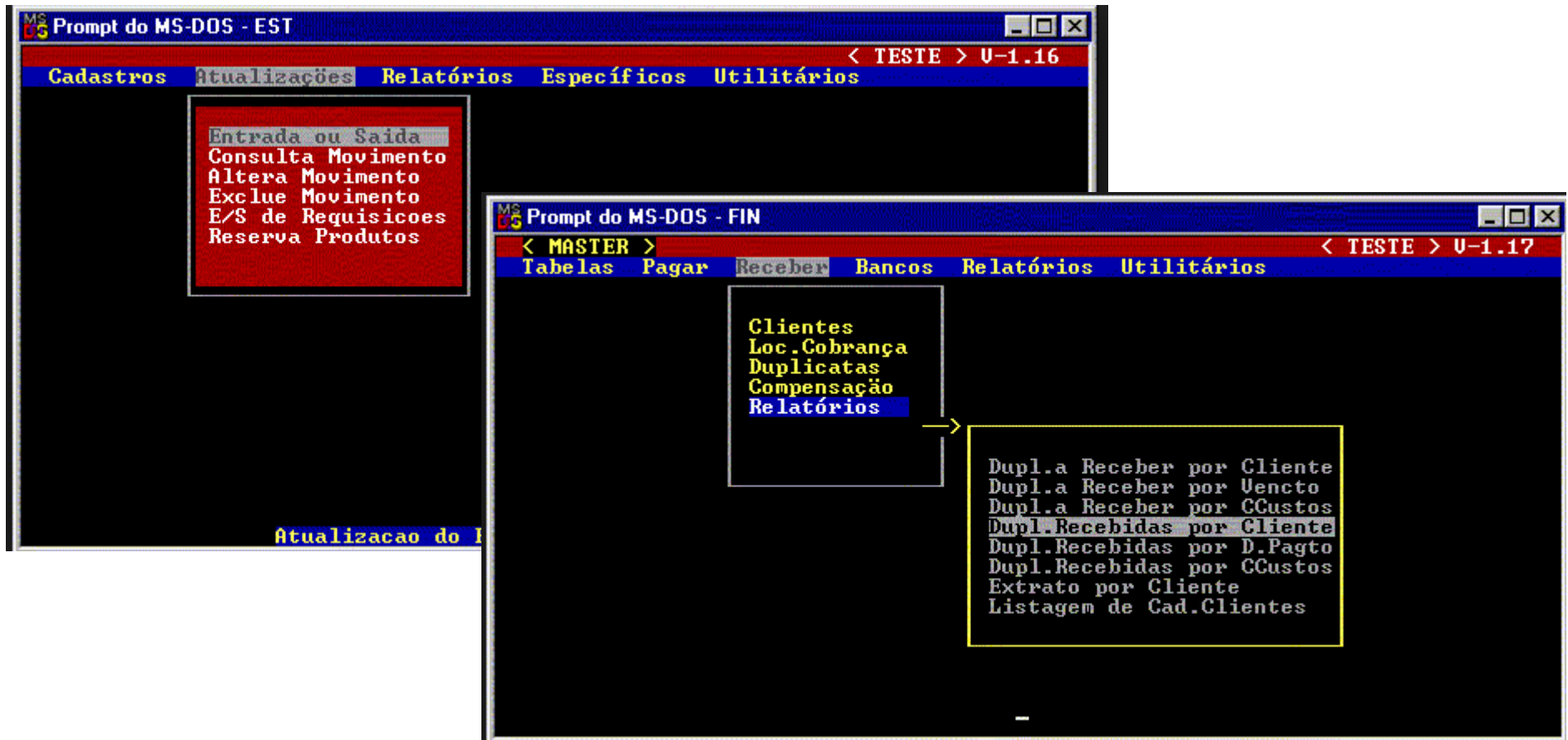
- A** - Atingiu **com excelência** a(s) competência(s) e obteve frequência mínima de 75% de presença
- B** - Apropriou a (s) competência (s) e obteve frequência mínima de 75% de presença
- D** - Reprovado

- ✓ Não é permitido o uso do celular em sala de aula, o aparelho deverá permanecer em modo silencioso ou desligado.
- ✓ O acesso à internet somente é permitido sob orientação do docente.
- ✓ Não é permitido o consumo de alimentos ou bebidas dentro da sala de aula, evitando assim danos aos equipamentos

Por que aprender lógica de programação?

Ela é necessária para conhecer e poder trabalhar com desenvolvimento de sistemas.







Alexandria v.3.1.124

Volter Usários

Usuário

Digite o N. de Matrícula

Código

Categoria Data Renovação

Nome ☐ Usário novo

Notas

Empréstimos

N.A.	Título	Devolução	Edição

Material

Digite o N.A. do exemplar

Código Número de chamada

Título

Autor

Ano Edição Situação

Volume Número

Título principal: ABC da saúde - I

Sub-Título: teoria e prática da probiótica

Autoria: YUM, Jong Suk (Autor Principal)

Assunto(s): Medicina alternativa (Temática)

Dados da Publicação: v. 1: São Paulo: Pallotti, 1988

Descrição física: 295 p.

Classificação: 615

Notação de Autor: Y95a

ISBN: Não consta

Tipo de publicação: Livro

Idioma(s): português;

Listagens

Biblioteca

Relatório


- ☒ Geral de Livros
 - ☐ Assunto
 - ☐ Classificação
 - ☐ Autor
- ☐ Totalização
- ☐ Topográfico
- ☐ Relatório de Usuários

Relatório

Autor	Descrição	Publicação	Notas & Anexos	Exemplares	Capítulos
Título	ABC da saúde - I				
Sub-Título	teoria e prática da probiótica				
Autoria I					
Autoria II					
Classificação					

Instagram

 Página inicial


 Pesquisa

 Explorar

 Reels

 Mensagens

 Notificações

 Criar

 Perfil

 Threads

 Mais



valbrandenoficial

Editar perfil

Ver Itens Arquivados



231 publicações

426 seguidores

827 seguindo

Válder Brandenburger Vasconcellos

 Photographer
 Graphic designer
 Web Designer
 Teacher
 Vegan



EVENTOS



MACROFOTO...



PETS & NATU...



FOTOMANIP...



GASTRONO...



VOLUNTARIA...



SENSUAL

 PUBLICAÇÕES

 REELS

 SALVOS

 MARCADOS



televidas: 4003-1000

atendimento

meus pedidos

minha conta

loja mais próxima

festival
de inverno

Brrr... ele chegou baixando
a temperatura e os preços!

clique e confira

americanas.com

a maior loja. os menores preços.

buscar



olá, faça seu login
ou cadastre-se



minha cesta:
0 itens



ver todos os
36 departamentos



informática



telefonias



eletrônicos



eletrodomésticos



móveis



eletroportáteis



brinquedos



games

o oferta
do dia



Identificação

JÁ SOU CLIENTE

E-MAIL

alterar email

SENHA

esqueci minha senha

continuar >

AINDA NÃO SOU CLIENTE

INFORME SEU CEP PARA INICIAR O CADASTRO

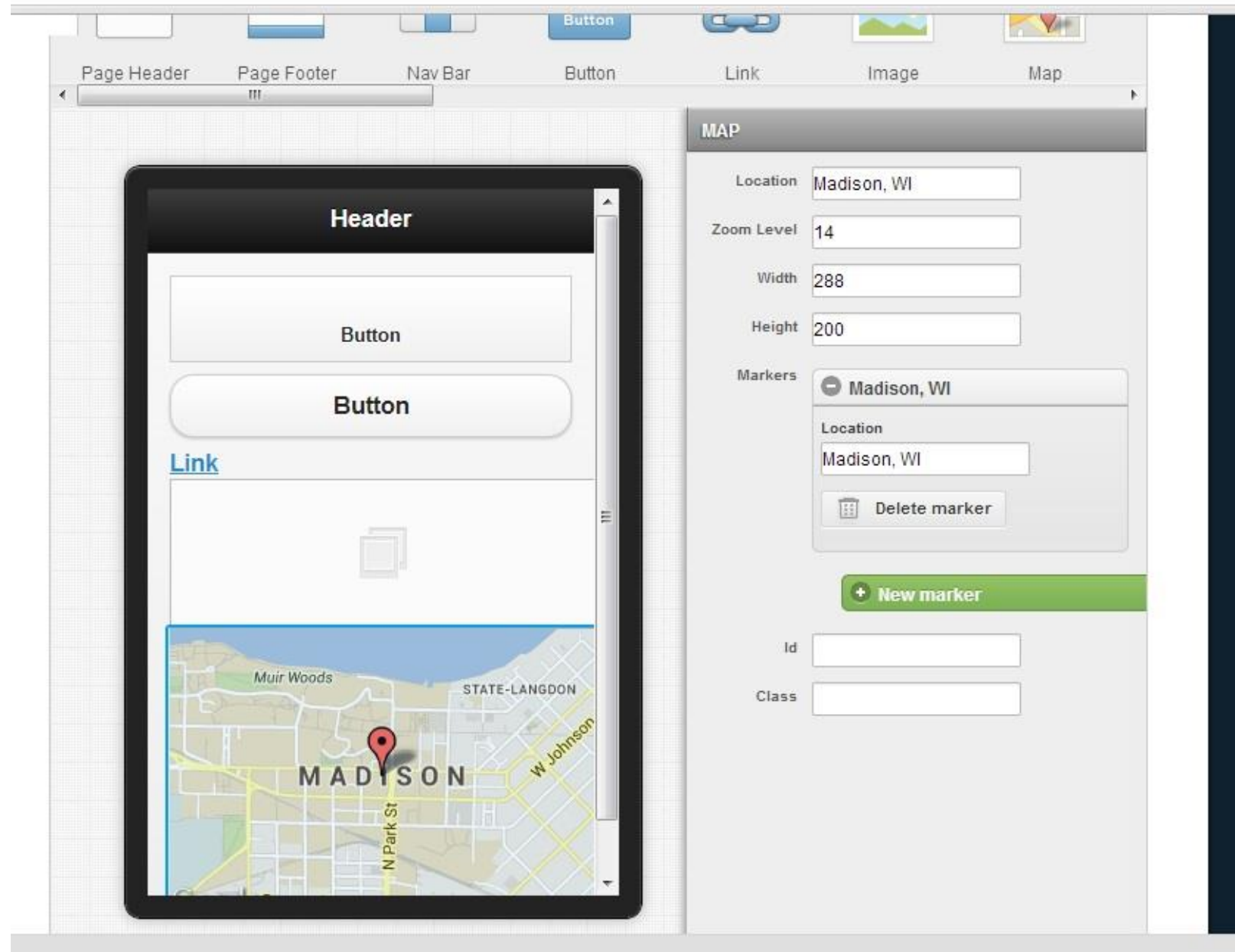
 -

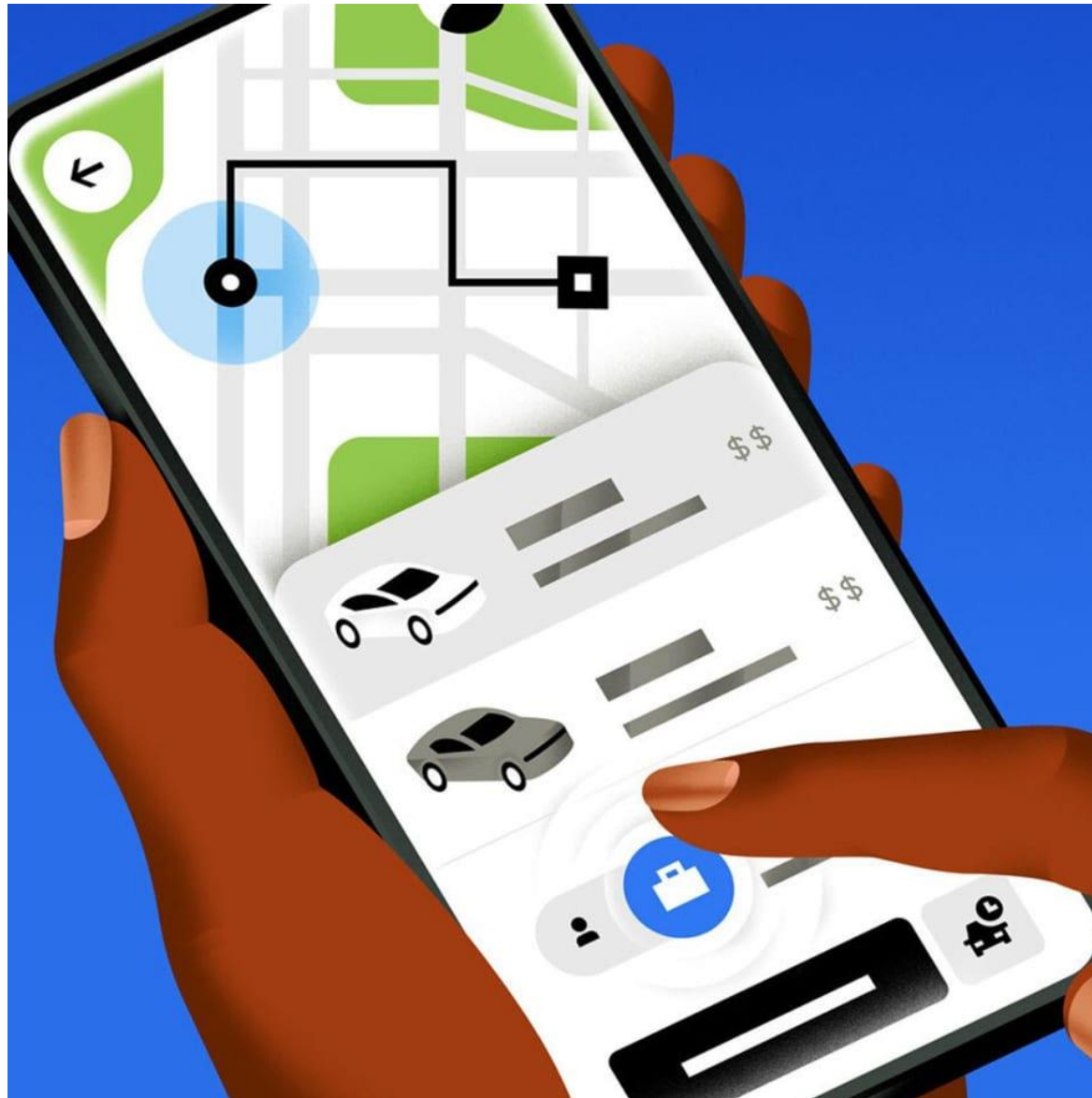
cliente novo >

NÃO SEI MEU CEP

procurar cep





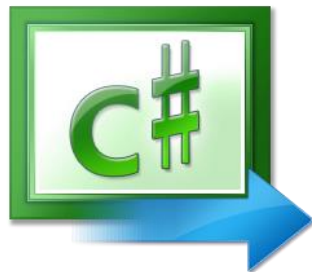


Um algoritmo:

- ✓ Uma sequência finita de passos, logicamente colocados, que levam a execução de uma determinada tarefa.
- ✓ Uma sequência de instruções que dão conta de uma meta específica.
- ✓ Devem ser claras e precisas

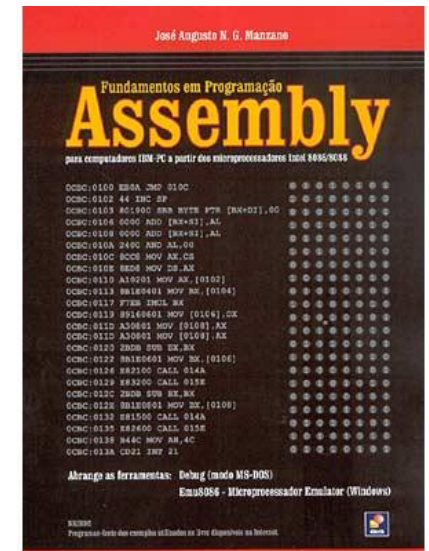
Alto Nível:

Baixo Nível:

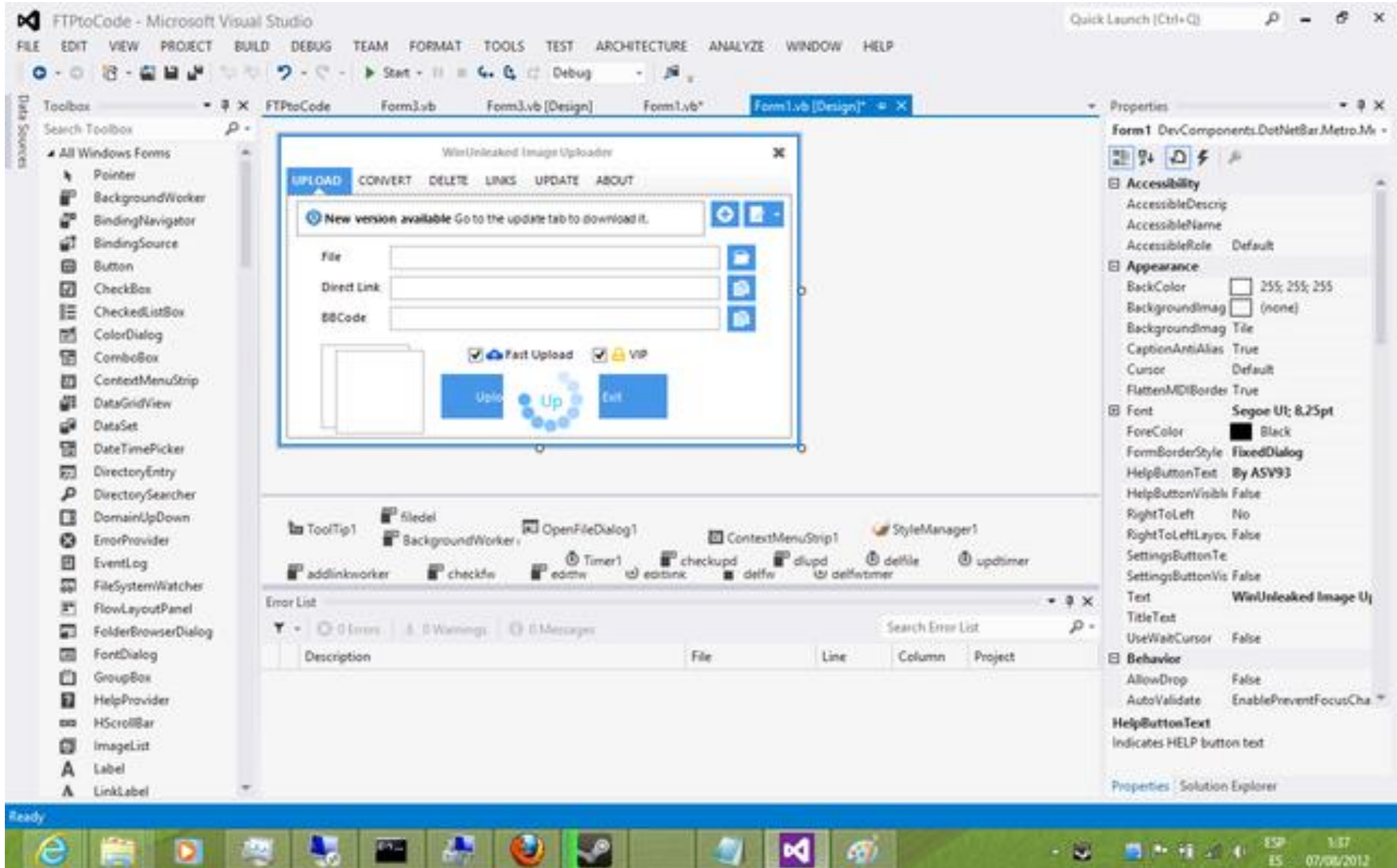


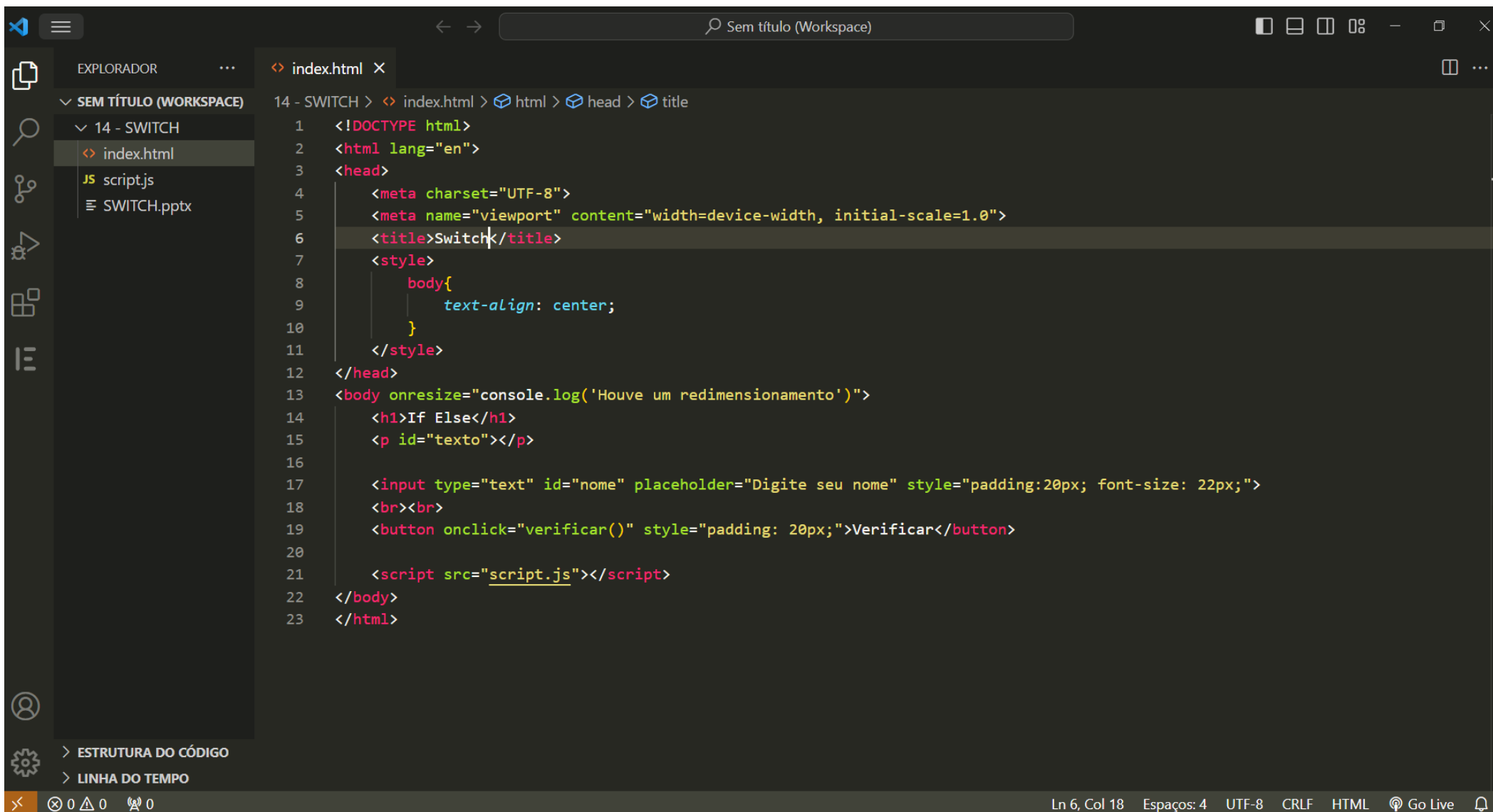
```
#include <iostream>
using namespace std;

int main(){
    cout<<"Hola Facebook!";
    return 0;
}
```



Como desenvolver uma aplicação?

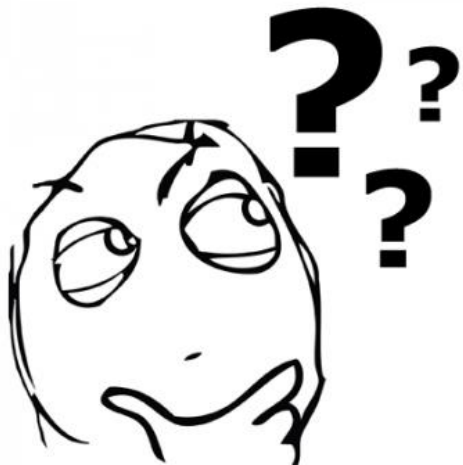




```
14 - SWITCH > <> index.html > html > head > title
1  <!DOCTYPE html>
2  <html lang="en">
3  <head>
4      <meta charset="UTF-8">
5      <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6      <title>Switch</title>
7      <style>
8          body{
9              text-align: center;
10         }
11     </style>
12 </head>
13 <body onresize="console.log('Houve um redimensionamento')">
14     <h1>If Else</h1>
15     <p id="texto"></p>
16
17     <input type="text" id="nome" placeholder="Digite seu nome" style="padding:20px; font-size: 22px;">
18     <br><br>
19     <button onclick="verificar()" style="padding: 20px;">Verificar</button>
20
21     <script src="script.js"></script>
22 </body>
23 </html>
```

Ln 6, Col 18 Espaços: 4 UTF-8 CRLF HTML Go Live

Escreva um parágrafo que conceitue a palavra “Lógica”, na sua opinião sem a consulta de quaisquer recursos literários ou bibliográficos.



Lógica

- ✓ Do grego “Logos”
- ✓ Estudo do raciocínio válido
- ✓ Aquilo que pode ocorrer

Áreas da ciência

Filosofia

Matemática

Semântica

Informática



Racha Cuca - Quebra-cabeça, Problemas de Lógica, Testes e Quizzes



É a técnica de **encadear pensamentos** para atingir determinado **objetivo**.

Esses pensamentos podem ser descritos como uma **sequencia de instruções**, que devem ser seguidas para se cumprir uma determinada **tarefa**.

Programar um computador, assim como a mente humana, requer duas exigências básicas:

- ✓ **Conhecer a linguagem** na qual se vai programar
- ✓ Estruturar o raciocínio de forma a **combinar os comandos dessa linguagem**, dentro de uma sequência lógica, ou seja: de modo a atingir o objetivo pretendido.

O que é um algoritmo?

É uma **sequência finita de passos**, logicamente colocados, que levam a execução de uma determinada tarefa.

Os *softwares* em geral nada mais são do que algoritmos “traduzidos” para uma linguagem de programação.

O que é um algoritmo?

Algoritmo AtravessarRua

Olhar para a direita

Olhar para a esquerda

Se estiver vindo carro

 Não Atravesse

senão

 Atravesse

Fim-Se

Fim-Algoritmo



Algoritmo AtravessarRua

Olhar para a esquerda

Olhar para a direita

Se não estiver vindo carro

 Atravesse

senão

 Não Atravesse

Fim-Se

Fim-Algoritmo



O que é um algoritmo?

Algoritmo AtravessarRua

Atravesse

Se estiver vindo carro

Olhar para a direita

senão

Olhar para a esquerda

Fim-Se

Não Atravesse

Fim-Algoritmo



- ✓ Linguagem Natural
- ✓ Fluxograma
- ✓ Pseudocódigo

- ✓ Narrativa
- ✓ Sequência de passos
- ✓ Trilha evolutiva

Podem conter decisões que modificam o curso e os passos a serem seguidos

Exemplo 1 – Preparar um bolo

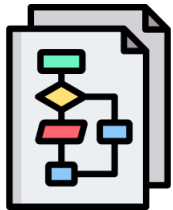
- ✓ **Início:** Coloque no liquidificador a laranja picada (sem casca e sem o miolo central), os ovos, o óleo e o açúcar
- ✓ Ligue o liquidificador e bata por 3 minutos
- ✓ Despeje o conteúdo em uma vasilha e adicione a farinha e o fermento
- ✓ Misture bem
- ✓ Asse em forno médio e pré-aquecido por 35 minutos
- ✓ Faça a cobertura, despejando o suco de laranja com açúcar e o leite sobre o bolo ainda quente
- ✓ **Fim:** Deixe esfriar e sirva



Exemplo 2 – Fazer uma ligação telefônica

- ✓ **Início**
- ✓ Tirar o fone do gancho
- ✓ Ouvir o sinal de linha
- ✓ Introduzir o cartão
- ✓ Teclar um número desejado
- ✓ **Se der sinal de chamar**
 - Conversar
 - Chamar para vir jantar em sua casa
 - Retirar Cartão
- ✓ **Senão**
 - Repetir a ligação novamente
- ✓ **Fim**

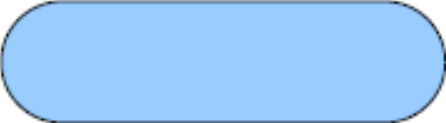
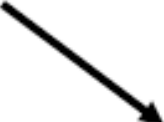



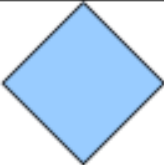


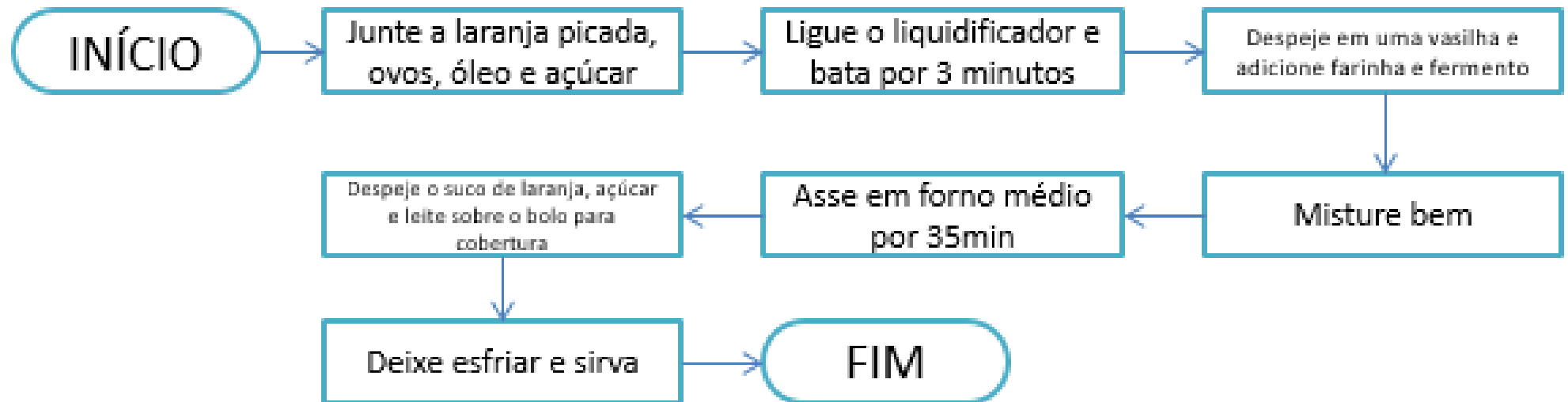


É uma forma de **representação gráfica**, onde figuras geométricas representam ações (instruções, comandos) distintas.

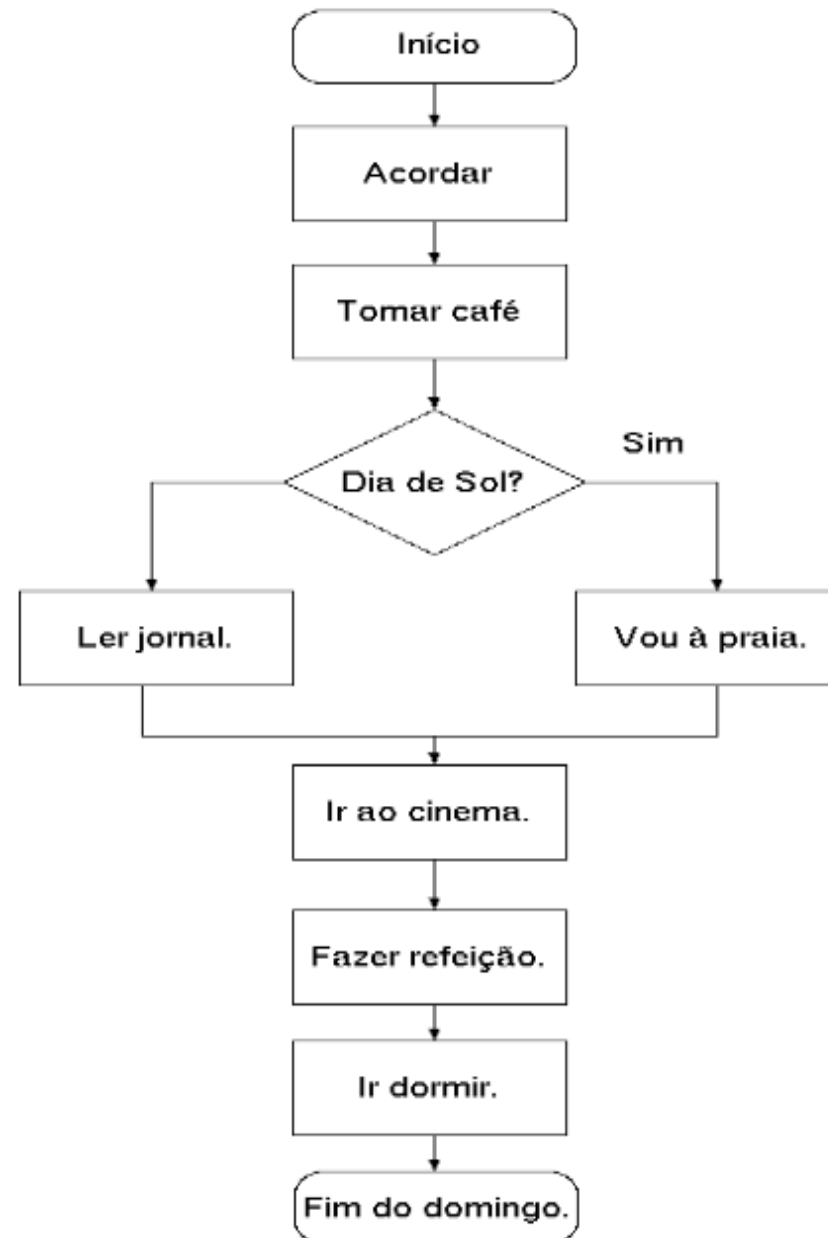
O fluxograma **facilita o entendimento** das ideias contidas no algoritmo, o que justifica a sua popularidade.

Fluxograma

	Indica o início e o fim de um algoritmo
	Indica o sentido do fluxo, dentro do algoritmo
	Indica processamento; cálculos e atribuição de valores
	Indica a entrada de dados
	Indica saída de dados
	Indica uma tomada de decisão, possível desvio



Fluxograma para um Domingo





Esta forma de algoritmos é rica em detalhes, como a definição dos tipos das variáveis usadas no algoritmo e, por assemelhar-se bastante à forma em que os programas são escritos.



Esta representação é suficientemente geral para permitir que a tradução de um algoritmo (nela representada) para uma linguagem de programação específica seja praticamente direta. Também é comum escutarmos o termo português estruturado que significa a mesma coisa.

Algoritmo <nome_do_algoritmo>

<declaração_de_variáveis>

<subalgoritmos>

Início

<corpo_do_algoritmo>

Fim.

1. Criar um algoritmo em linguagem natural para preparar um feijão;
2. Criar um algoritmo em linguagem natural para organizar uma festa.

