

PYTHON

PARA BEBÉS



Python para Bebês

Aprenda Python de forma fácil e acessível

Capítulo 1 – "Alô, Mamãe!" (Seu primeiro print())



(•‿•)

<))^ Bem-vindo!

/ \

Imagine que o computador é um bebê que só fala quando você manda. O comando `print()` é como dizer: "**Fale agora!**".

Quando você escreve:

```
print("Oi, mundo!")
```

é como pedir para o computador dizer "Oi, mundo!" em voz fofinha.

Para praticar sem bagunça, use nosso **cercadinho digital**, também conhecido como um site de programação online (como o Replit). Ele evita que o bebê-computador derrube coisas pela casa.

Hora da Brincadeira

Faça o computador dizer o seu nome usando `print()`.

Capítulo 2 – Etiquetas para Brinquedos (Variáveis)



[📦] → Etiqueta!

Variáveis são como **caixas de brinquedo com etiquetas**.

Exemplo:

```
meu_brinquedo = "ursinho"
```

Aqui temos uma caixa chamada `meu_brinquedo` e dentro dela colocamos um ursinho.

Existem dois tipos de brinquedos:

- **Texto:** palavras entre aspas.
- **Números:** para fazer continhas.

Hora da Brincadeira

Crie uma caixa com seu lanche favorito dentro.

Capítulo 3 – Somando Biscoitos (Matemática Simples)



(•◡•) Quero mais biscoitos!

Python é como uma calculadora de biscoitos.

- + significa ganhar biscoitos.
- - significa comer biscoitos.

Exemplo:

$2 + 2$

Mas cuidado! Quando você soma textos, ele **cola** palavras:

"Gugu" + "Dada"

Hora da Brincadeira

Some 3 + 5 usando Python.

Capítulo 4 – "Papai, me dá!" (Pedindo coisas com input())



(•◡•) ↪ Me responde?

`input()` é o jeito do computador perguntar algo pra você. É como ele dizendo: "Me dá uma informação?"

Exemplo:

```
nome = input("Qual seu nome?")
```

A resposta vai para a **caixa de brinquedo nome**.

Hora da Brincadeira

Peça ao usuário sua comida favorita.

Capítulo 5 – A Hora da Birra (Decidindo com if e else)



Se fome == True → BUÁÁÁ!

Bebês decidem assim:

- **Se** estão com fome → **choram**.
- **Senão** → dormem.

Em Python:

```
if fome == True:
```

```
    print("Buááá!")
```

```
else:
```

```
    print("Zzzz...")
```

== significa: "é igual?".

Hora da Brincadeira

Faça o computador decidir se você está feliz ou triste.

Capítulo 6 – A Mochila da Escola (Listas)



[] Mochila mágica!

Listas são como uma **mochila cheia de coisas**.

Exemplo:

```
mochila = ["suco", "biscoito", "carrinho"]
```

Para pegar o primeiro item:

mochila[0]

Hora da Brincadeira

Crie uma mochila com 3 itens e mostre o segundo.

Capítulo 7 – "De Novo! De Novo!" (Loops for)



(•◡•) ↪ Joga de novo!

Bebês adoram repetir a mesma coisa 10 vezes seguidas.

Um loop for é isso: repetir.

Exemplo:

```
for item in mochila:
```

```
    print(item)
```

Ele diz cada item que está dentro da mochila.

Hora da Brincadeira

Mostre todos os itens da sua mochila.

Capítulo 8 – Montando com LEGO (Funções)



[🧱] Bloco usado sempre!

Funções são blocos de LEGO: você monta uma vez e usa sempre.

Exemplo:

```
def diga_ola():
```

```
    print("Olá!")
```

Para usar:

```
diga_ola()
```

Hora da Brincadeira

Crie uma função que diga "Boa noite!".

Capítulo 9 – O Grande Show (Mini-projeto)



(•‿•) Escolhendo comida mágica!

Vamos criar o **Chapéu Seletor de Comidas**!

```
comida = input("Qual comida você gosta?")
```

```
if comida == "biscoito":
```

```
    print("Isso é doce!")
```

```
else:
```

```
    print("Isso é salgado!")
```

Hora da Brincadeira

Faça o chapéu decidir entre mais de 2 tipos de comida.

Capítulo 10 – "Não Sou Mais Bebê!" (Próximos Passos)



(•◦•) Crescendo no código!

Parabéns! Você largou a chupeta e já engatinha pela programação.

Agora você pode começar a:

- Construir sites.
- Criar joguinhos.
- Ensinar o computador a pensar.

O mundo da programação é seu novo parquinho!