

# PYTHON

## PARA BEBÉS



## Python para Bebês

### Aprenda Python de forma fácil e acessível

---

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



(•◡•)

<) ʘ 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())



(•\_•) っ 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)**



(•◡•)っ 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!