



# Entrada, Processamento e Saída de Dados

**B**em-vindo ao estudo sobre Entrada, Processamento e Saída! Essa aula te ajudará a compreender alguns conceitos que são importantes no contexto de programação, são eles: Entrada de Dados, Processamentos e Saída dos Dados após serem processados. Vamos conhecer melhor esses conceitos?

## Entrada de Dados

A entrada de dados apresenta-se na forma de atividades de registro de dados, como gravação e edição (MANZANO; OLIVEIRA, 2012). Podem ocorrer através de diversas formas, tais como: Teclado, Câmera, Leitor Ótico, Mouse. Na prática, ou seja, através de um algoritmo em pseudocódigo, a instrução *leia* recebe o valor de entrada digitado pelo usuário.

## Saída de Dados



Envolve a transferência de dados produzidos por um processo ou após um processamento do mesmo até o seu destino (MANZANO; OLIVEIRA, 2012). Como, por exemplo, o resultado mostrado na tela de um algoritmo ou programa. A saída de dados pode ocorrer através de Monitor, Impressora, Caixa de Som, dentre outros.

Na prática, através de um algoritmo em pseudocódigo, a instrução *Escreva* mostra um tipo de saída, que corresponde ao valor na tela do computador.

## Processamento

De maneira geral, o processamento é a ação de converter dados de forma significativa, mais útil e apropriada, gerando uma informação. No contexto da programação, é a execução dos passos para resolver determinado problema. Constitui a execução de cada linha descrita no algoritmo ou programa, bem como a execução de instruções (MANZANO; OLIVEIRA, 2012).

Por exemplo: Cálculo de uma equação de segundo grau ou uma expressão lógica.



## Exemplo Prático

Para executar o pseudocódigo utilize o Visualg. No ambiente disponibilizado pela Faculdade Descomplica, basta acessar o ícone do Visualg (Figura 1).



Escreva o algoritmo em pseudocódigo na Área de Algoritmos da ferramenta, como mostrado na Figura 2.

Algoritmo "ExEntradaProcessamentoSaida"



Var

// Seção de Declarações das variáveis

num1:real

num2:real

resultado: real

Início

// Seção de Comandos, procedimento, funções, operadores, etc...

Escreval("Digite o primeiro número: ")

Leia(num1)

Escreval("Digite o segundo número: ")

Leia(num2)

resultado <- num1\*num2

Escreval("Os números são: ")

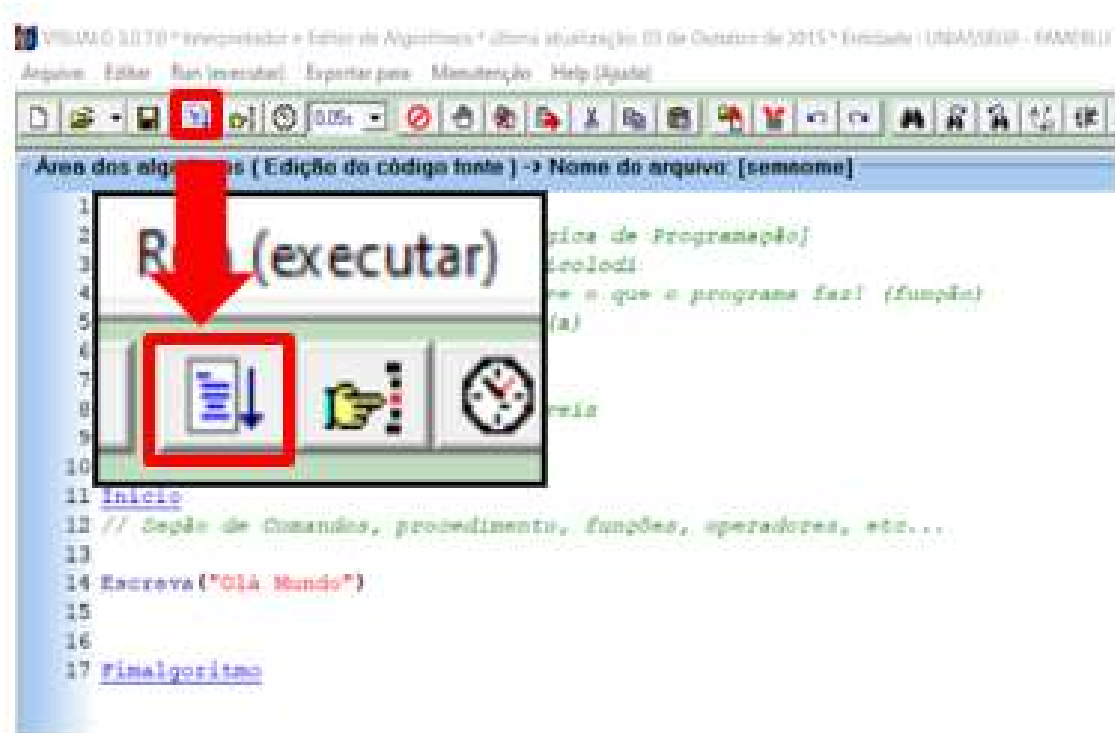
Escreval("Primeiro número digitado: ", num1)

Escreval("Segundo número digitado: ", num2)

Escreval("Resultado: ", resultado)

Fimalgoritmo

Para executar seu algoritmo é só clicar no ícone "Executar", mostrado na Figura 3, ou F9 do seu teclado.



Na Figura 4 vemos a tela de resultado exibido.

```
Digite o primeiro número:  
5  
Digite o segundo número:  
5  
Os números são:  
Primeiro número digitado: 5  
Segundo número digitado: 5  
Resultado: 25  
  
>>> Fim da execução do programa !
```



### **Atividade extra**

Você conhece o Scratch?

O Scratch é um software que se utiliza de blocos lógicos, e itens de som e imagem, para você desenvolver suas próprias histórias interativas, jogos e

animações, além de compartilhar de maneira online suas criações. O Scratch é um projeto do grupo Lifelong Kindergarten no Media Lab do MIT (Instituto de Tecnologia de Massachusetts), onde foi idealizado por Mitchel Resnick.



Ele foi projetado especialmente para idades entre 8 e 16 anos, mas é usado por pessoas de todas as idades. O Scratch é usado em mais de 150 países, está disponível em mais de 40 idiomas, e é fornecido gratuitamente para os principais sistemas operacionais (Windows, Linux e Mac). Que tal pesquisar e testar essa ferramenta e descobrir se é divertida e fácil de usar?

### Referência Bibliográfica

- GUEDES, S. (Org.). **Lógica de programação algorítmica**. Pearson: 2014.
- MANZANO, J. A. N. G.; OLIVEIRA, J. F. **Estudo Dirigido de Algoritmos**. 15. ed. São Paulo: Érica, 2012

- PUGA, S.; RISSETTI, G. **Lógica de programação e estruturas de dados, com aplicações em Java.** Pearson: 2016.
- RIBEIRO, J. A. **Introdução à programação e aos algoritmos.** 1. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2019



#### **Atividade Prática – Aula 4**

**Título da Prática:** Soma e Média

**Entrada, Processamento e Saída de Dados**

**Objetivos:** Praticar lógica de programação e desenvolvimento de algoritmos.

**Materiais, Métodos e Ferramentas:** Para realizar este exercício, vamos utilizar Visualg para testar o algoritmo proposto no desenvolvimento da prática em questão.



## **Atividade Prática**



Com os conhecimentos adquiridos até agora, desenvolva um algoritmo em pseudocódigo onde 5 números (digitados pelo usuário) deverão ser somados, em seguida calcule a média desses números e apresente na tela a soma e a média calculada.

## **Gabarito Atividade Prática**



### Algoritmo "EntradaProcessamentoSaidaAT"

#### Var

*// Seção de Declarações das variáveis*

```
num1: real  
num2: real  
num3: real  
num4: real  
num5: real  
resultadoSoma: real  
resultadoMedia: real
```

#### Início

*// Seção de Comandos, procedimento, funções, operadores, etc...*

*// Sinal de atribuição "<=", quando uma variável recebe um valor*

```
Escreval("Digite o primeiro número: ")  
Leia(num1)  
Escreval("Digite o segundo número: ")  
Leia(num2)  
Escreval("Digite o terceiro número: ")  
Leia(num3)  
Escreval("Digite o terceiro número: ")  
Leia(num4)  
Escreval("Digite o terceiro número: ")  
Leia(num5)  
  
resultadoSoma <- num1+num2+num3+num4+num5  
resultadoMedia <- resultadoSoma/5  
  
Escreval("Soma e média dos números são: ")  
Escreval("Resultado da Soma: ", resultadoSoma)  
Escreval("Resultado da Média: ", resultadoMedia)
```

#### Fimalgoritmo

**Ir para exercício**