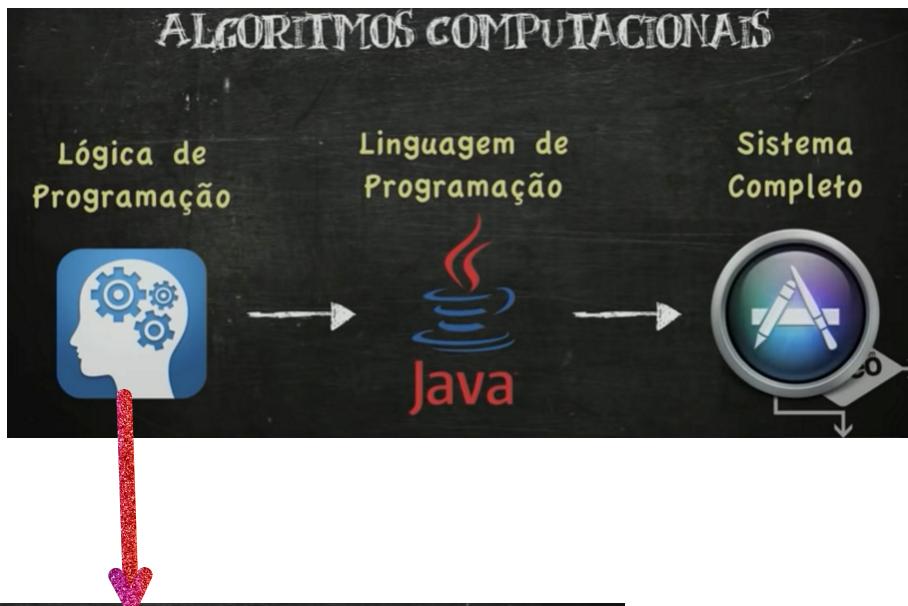


Quem está utilizando

Tudo que pode efetuar o processamento, ou seja, computadores, notebooks, tablets, smartphone e etc. É tudo aquilo que pode ser programável.

Resolver um problema,
alguma necessidade que o
usuário está tendo

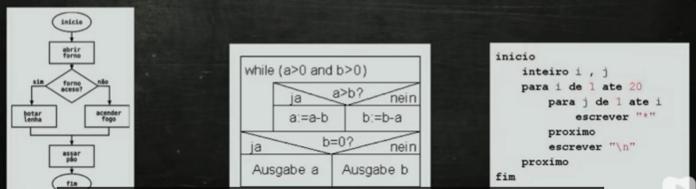


LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

Fluxogramma

Nassi
Shneiderman

Portugol



É a lógica do programa escrita na língua nativa (Português)

Portugol NÃO é uma linguagem de programação, é uma maneira de representar a

lógica de programação antes de passar pra linguagem de programação.

COMANDOS DE SAÍDA

Escreva ("Qualquer coisa")

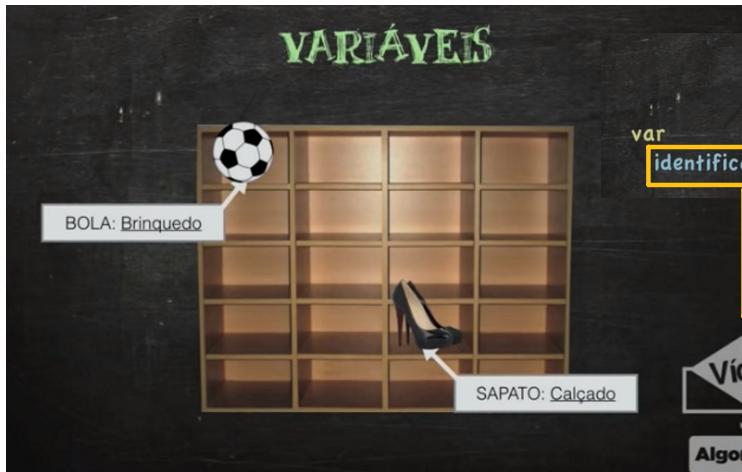
```
inicio
// Seção de Comandos
escreva("Olá, mundo!")
escreva("Ufa, me livrei da maldição")
*** Fim da execução.
*** Feche esta janela para retornar ao Visualg.
```

```
inicio
// Seção de Comandos
escreval("Olá, mundo!")
escreva("Ufa, me livrei da maldição")
*** Fim da execução.
*** Feche esta janela para retornar ao Visualg.
```

TIPOS PRIMITIVOS

Inteiro	Ex: 1 3 -5 198 0
Real	Ex: 0.5 5.0 9.8 -77.3 3.1415
Caractere	Ex: "Gustavo" "Algoritmo" "123"
Logico	Ex: verdadeiro falso

Vídeo



Não cabe outra 'bola' no espaço, se quiser inserir outro valor no espaço, tem que retirar a anterior



Regras de identificadores no Visualg

IDENTIFICADORES

1. Deve começar com uma letra
2. Os próximos podem ser letras ou números
3. Não pode utilizar nenhum símbolo, exceto _
4. Não pode conter espaços em branco
5. Não pode conter letras com acentos
6. Não pode ser uma palavra reservada

Nota! ✓

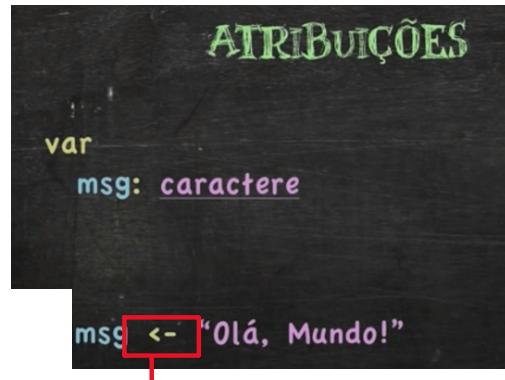
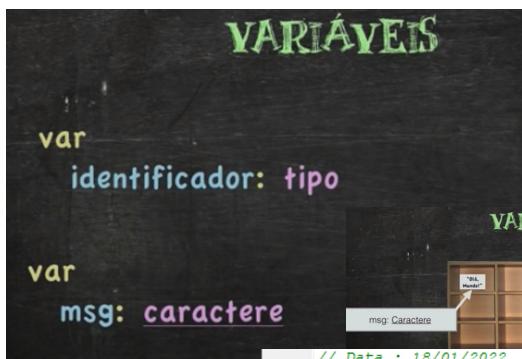
Salário Bruto ✗

Algoritmo ✗

Média ✗

9dade ✗

Início_Algoritmo



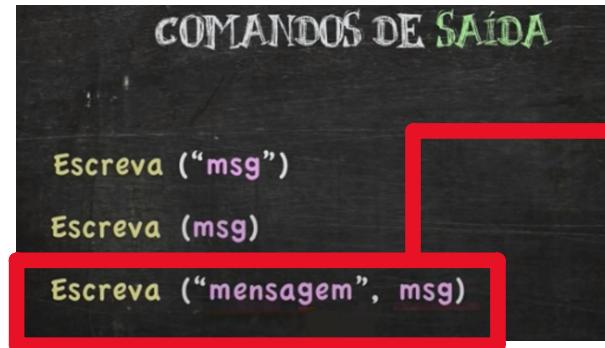
```

// Data : 18/01/2022
// Seção de Declarações
var
  msg: caractere
início
// Seção de Comandos
msg<- "Olá, mundo!"
escreva(msg)

```

Olá, mundo!
*** Fim da execução.
*** Feche esta janela para retornar ao Visualg.

Msg recebe "Olá, mundo"



```

// Seção de Declarações
var
  nome: caractere
início
// Seção de Comandos
nome<- "João"
escreva("Olá,", nome, ". Prazer em te conhecer")

```

Olá, João. Prazer em te conhecer
*** Fim da execução.
*** Feche esta janela para retornar ao Visualg.