

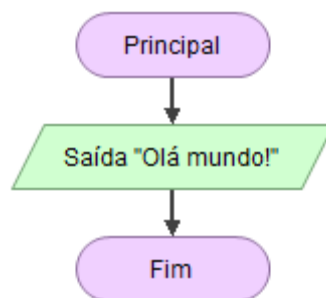
Lógica de Programação – Prof. Eduardo Casavella

Definições importantes

Lógica de Programação é a técnica de criar sequências lógicas de ações para realizar uma determinada tarefa que será executada por um programa de computador.

Algoritmo é uma sequência finita de passos que visa atingir um determinado objetivo.

Fluxograma ou diagrama de blocos: utiliza elementos gráficos previamente definidos para representar os passos a serem executados para alcançar uma determinada solução. Logo, podemos dizer o fluxograma é uma forma gráfica de representar um algoritmo. Exemplo de um fluxograma bem simples:



Neste exemplo podemos ver que o fluxograma inicia pela função principal e depois mostra uma saída cujo objetivo é exibir uma informação na tela. Essa saída mostra a mensagem de texto “Olá mundo!” na tela. Logo após exibir a mensagem o comando de Fim aparece terminando o fluxograma. Este é o exemplo mais simples de fluxograma, pois seu objetivo é apenas mostrar uma única mensagem na tela.

Pseudocódigo é uma representação de algoritmo feita utilizando comandos em língua portuguesa que obedecem a regras específicas de escrita para algoritmos. Exemplo de pseudocódigo:

```
Função Principal  
  Saída "Olá mundo!"  
Fim
```

Neste curso utilizaremos o software Flowgorithm para criar os fluxogramas e os pseudocódigos correspondentes.