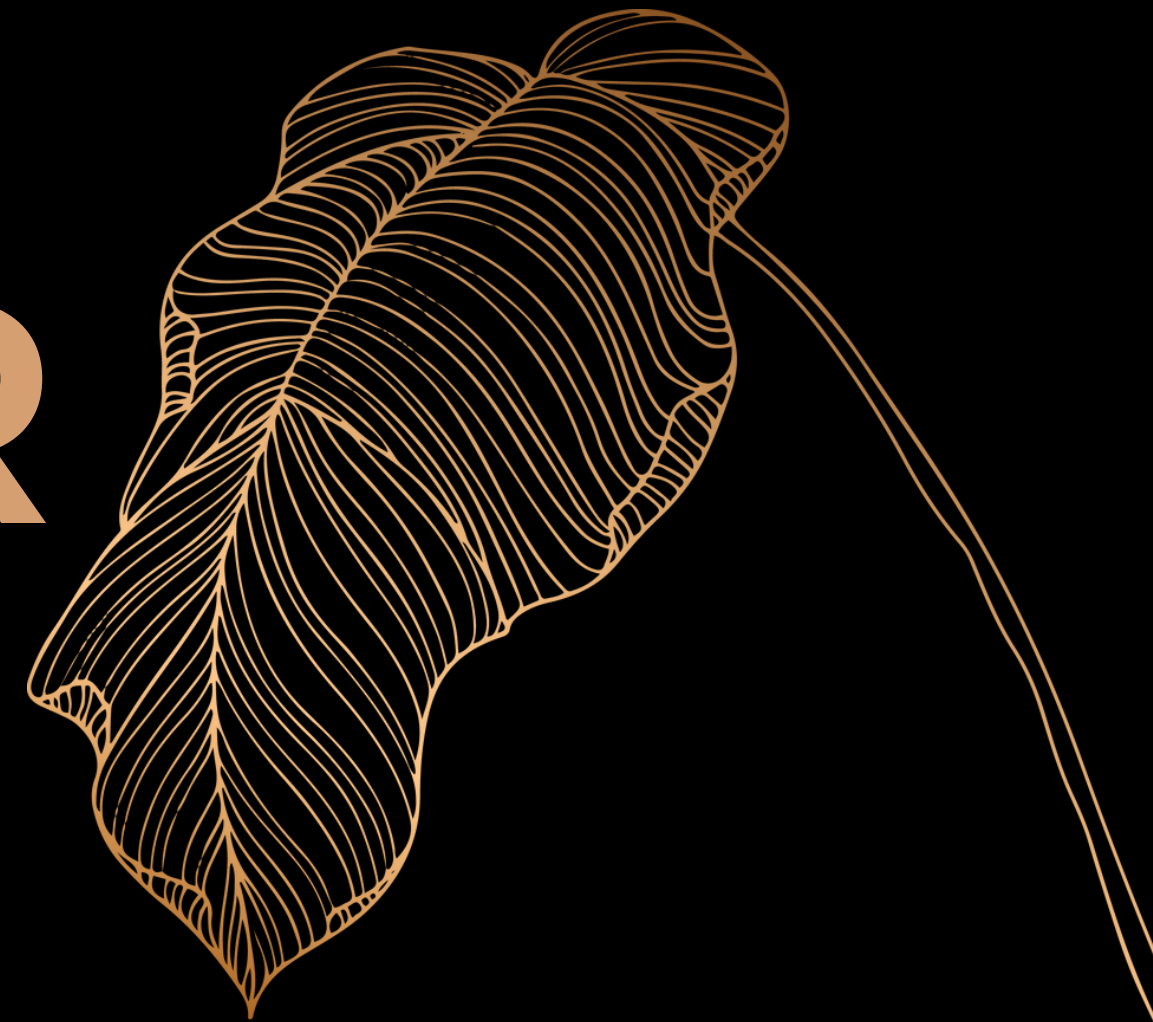




DESENVOLVER O JOGO JOKENPÔ DO ZERO



→ 

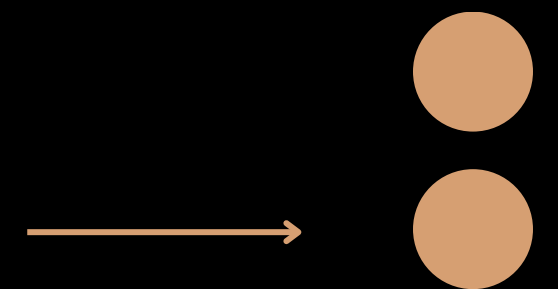
Gabriel Alves, Gabriel Felipe, Gabriel Silva, Júlia Dornelas e Mateus Gomes.



O QUE VAMOS EXPLICAR?



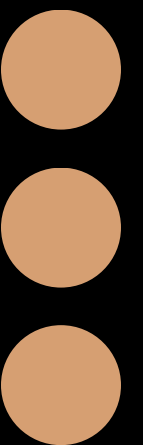
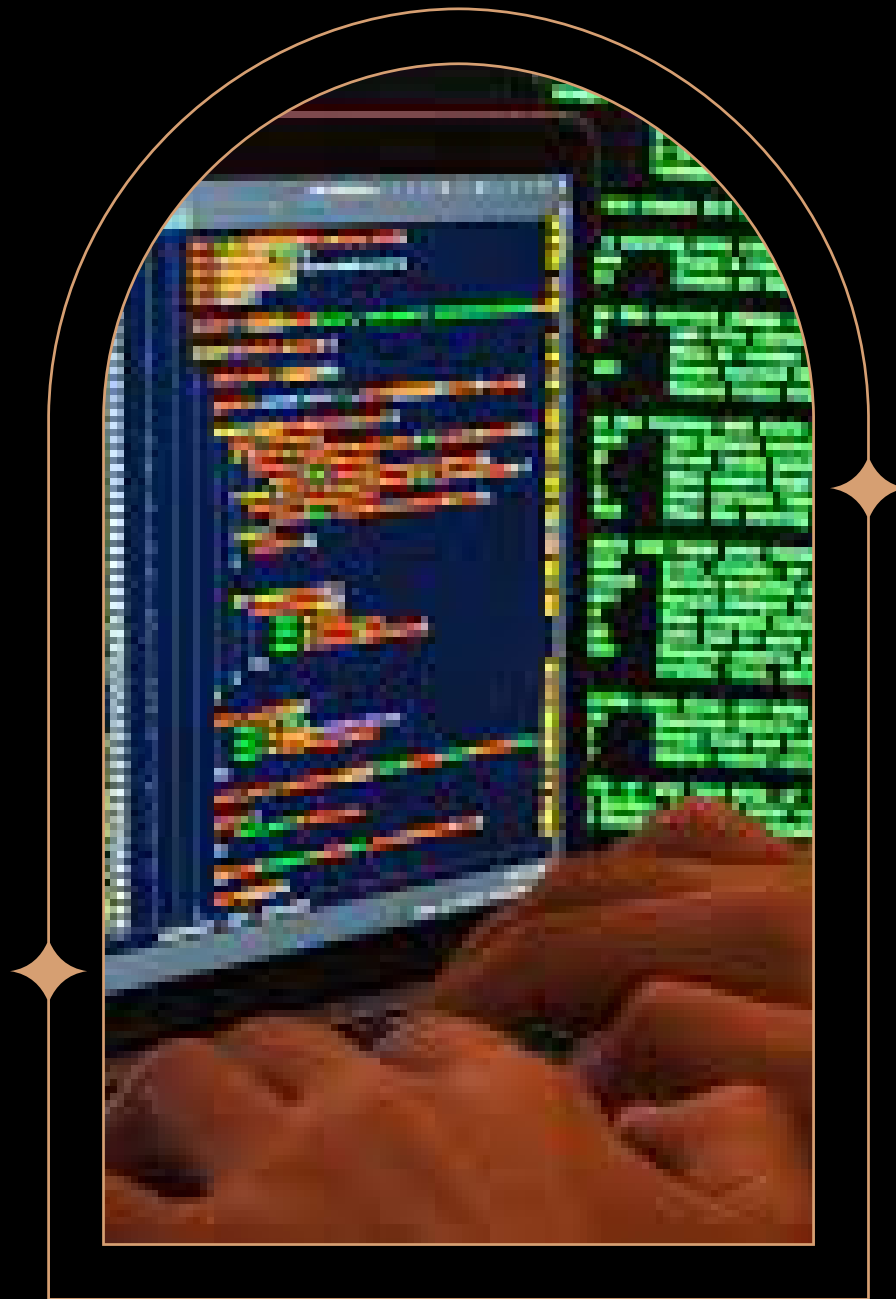
- O que é biblioteca;
- Linguagem de auto e baixo nível;
- Compilador;
- Conceitos básicos de lógica;
- Introduzir o IDE DEV C++.



O QUE É BIBLIOTECA?



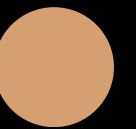
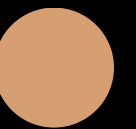
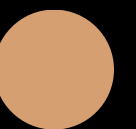
- ***Bibliotecas são coleções organizadas de código.***
- ***Contêm funções, variáveis e tipos de dados reutilizáveis em programas.***
- ***Projetadas para resolver tarefas comuns de programação.***
- ***Agrupam funcionalidades relacionadas.***





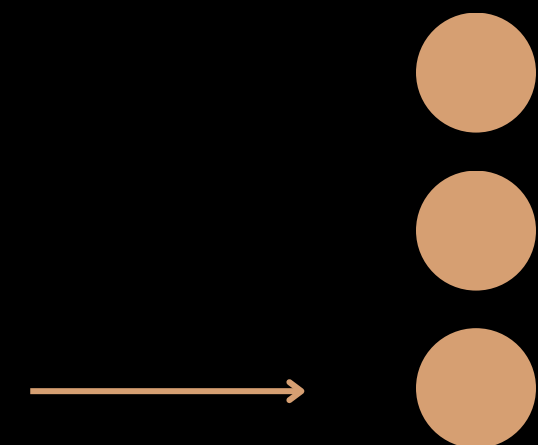
O QUE É BIBLIOTECA?

- *São pequenos blocos de código que realizam tarefas específicas;*
- *Permite aos programadores usar essas funções sem escrever código do zero;*
- *Uso de Variáveis e Tipos de Dados;*
- *Variáveis são nomes usados para armazenar informações;*
- *Tipos de dados indicam que tipo de informação uma variável pode conter.*



O QUE É BIBLIOTECA?

- *Reutilização de código economiza tempo e esforço;*
- *Organização em módulos melhora a clareza do programa;*
- *#include.*
- *"Stdio.h": Funções de entrada/saída como printf() e scanf().*
- *"Stdlib.h": Funções gerais e utilidades, como malloc() e rand()*



LINGUAGEM DE AUTO E BAIXO NIVEL



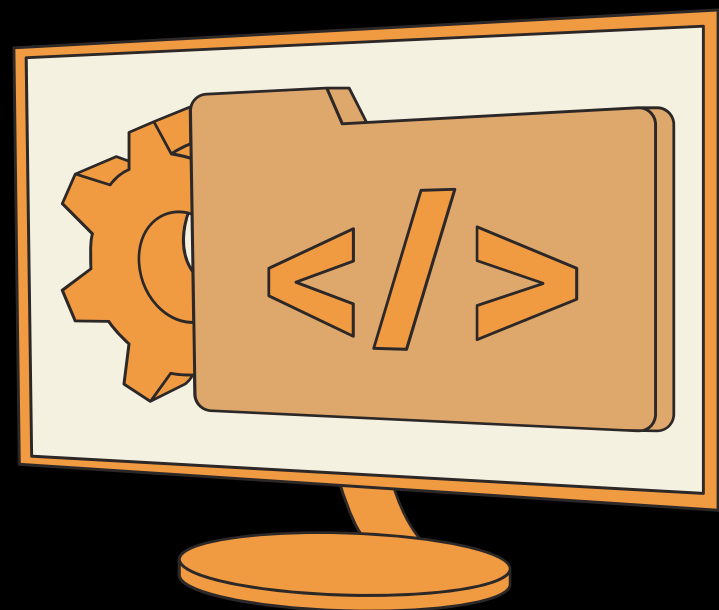
O QUE É?

Uma linguagem de programação é um conjunto de símbolos, sintáticas, regras semânticas e palavras-chave que permite criar códigos com instruções para controlar as ações de uma máquina.

Uma linguagem de programação é uma linguagem que, através de uma série de passos, possibilita que o programador ou programadora escreva uma série de comandos que podem resolver um problema.

● ***ALTO NÍVEL***

Indo direto ao ponto,
chamamos de linguagem
de alto nível aquela cuja
sintaxe é voltada para o
entendimento humano.



```
printf("Veja os exemplos\n");
```

JavaScript;

Java;

Ruby;

Python;

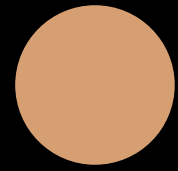
C#;

C;

Swift;

PHP.





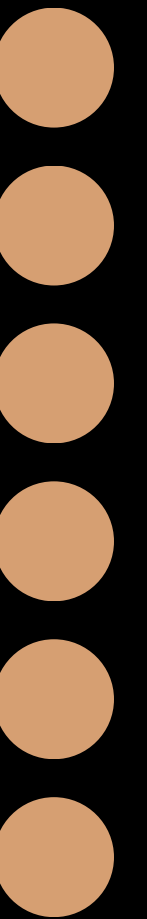
ALTO NÍVEL



**Benefícios: facilidade de
aprendizagem e produtividade.**



**Malefícios: Exige mais tempo de
processamento e ocupam mais
memória que as de baixo nível.**



● **BAIXO NÍVEL**



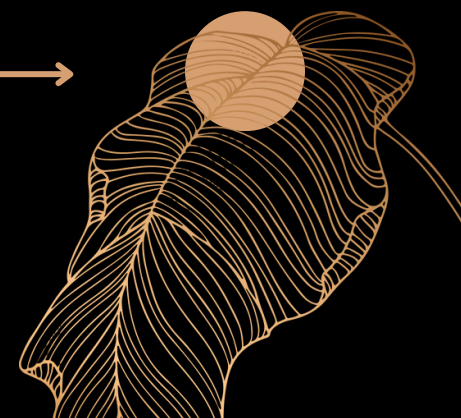
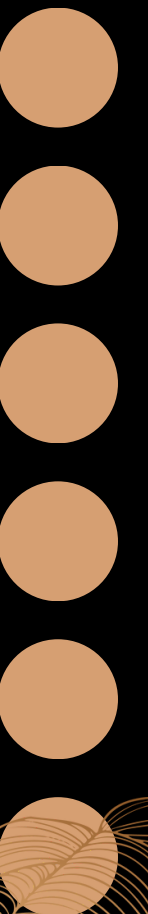
Ao contrário das linguagens de alto nível, as de baixo nível são voltadas para o entendimento da máquina.



Benefícios: tempo de processamento mais rápido;

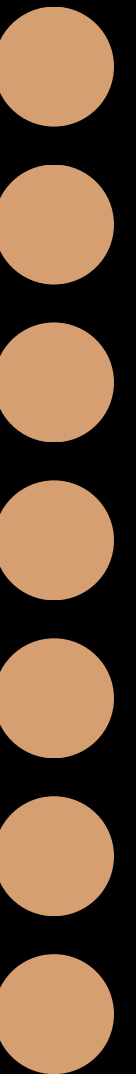


Malefícios: a pessoa que vai utilizar essa ferramenta de baixo nível pode levar mais tempo para compreender e dominar a sintaxe;



● **COMPILADOR**

- *tradutor de linguagens de programação casuais para linguagens de programação do nível da máquina.;*
- *indicam se houve algum tipo de erro na sintaxe do código;*
- *Compilador cruzado, Source-to-source e Just-in-time (JIT).*



- **CRUZADO**

Consegue criar códigos executáveis para plataformas diferentes da que está sendo executado.

- **SOURCE-TO-SOURCE**

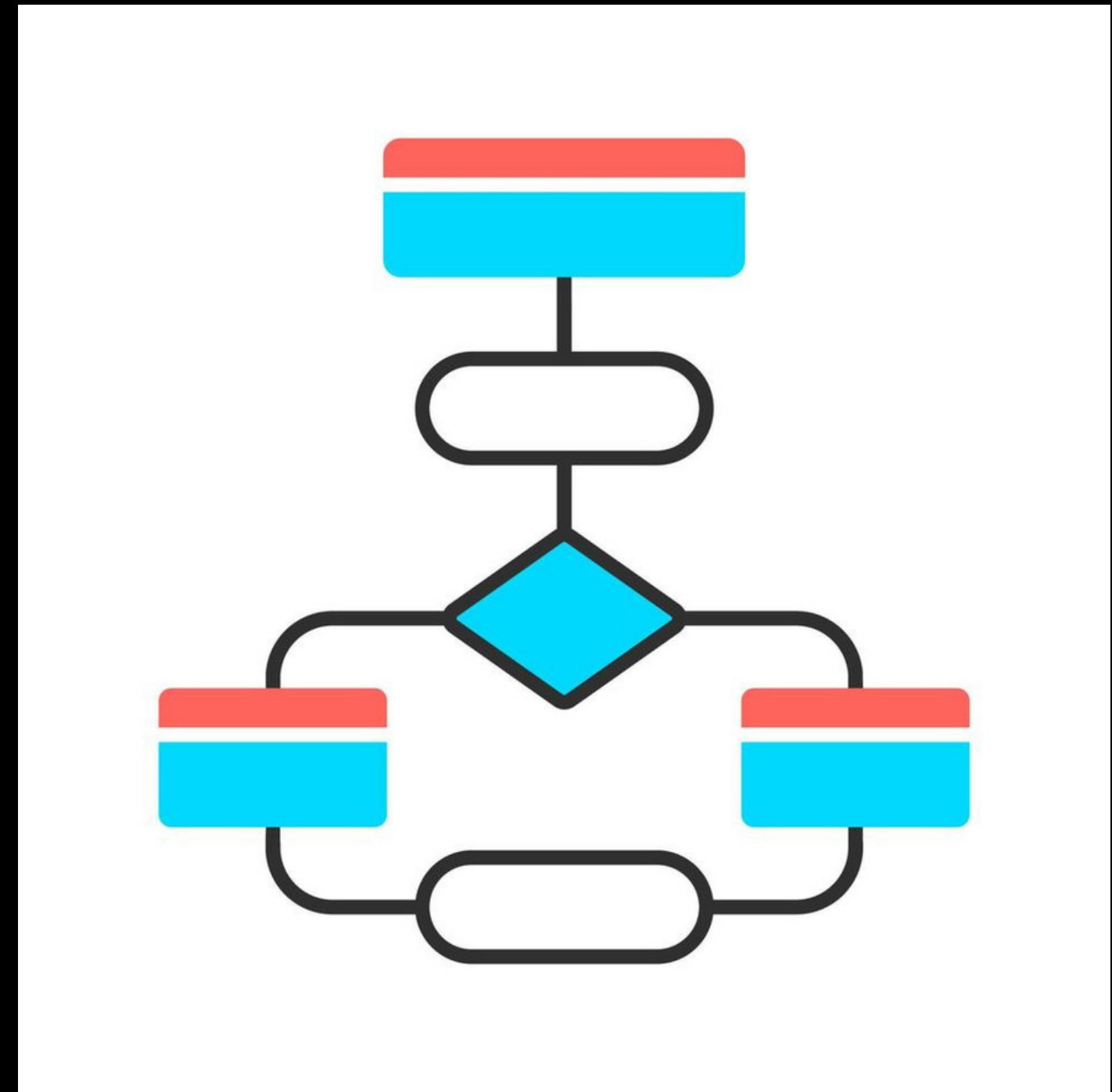
Um método de tradução de uma linguagem de alto nível para alguma outra linguagem de alto nível.

- **JUST-IN-TIME (JIT)**

É um método de compilação que converte o código dessas linguagens para um código de meio termo chamado bytecode.

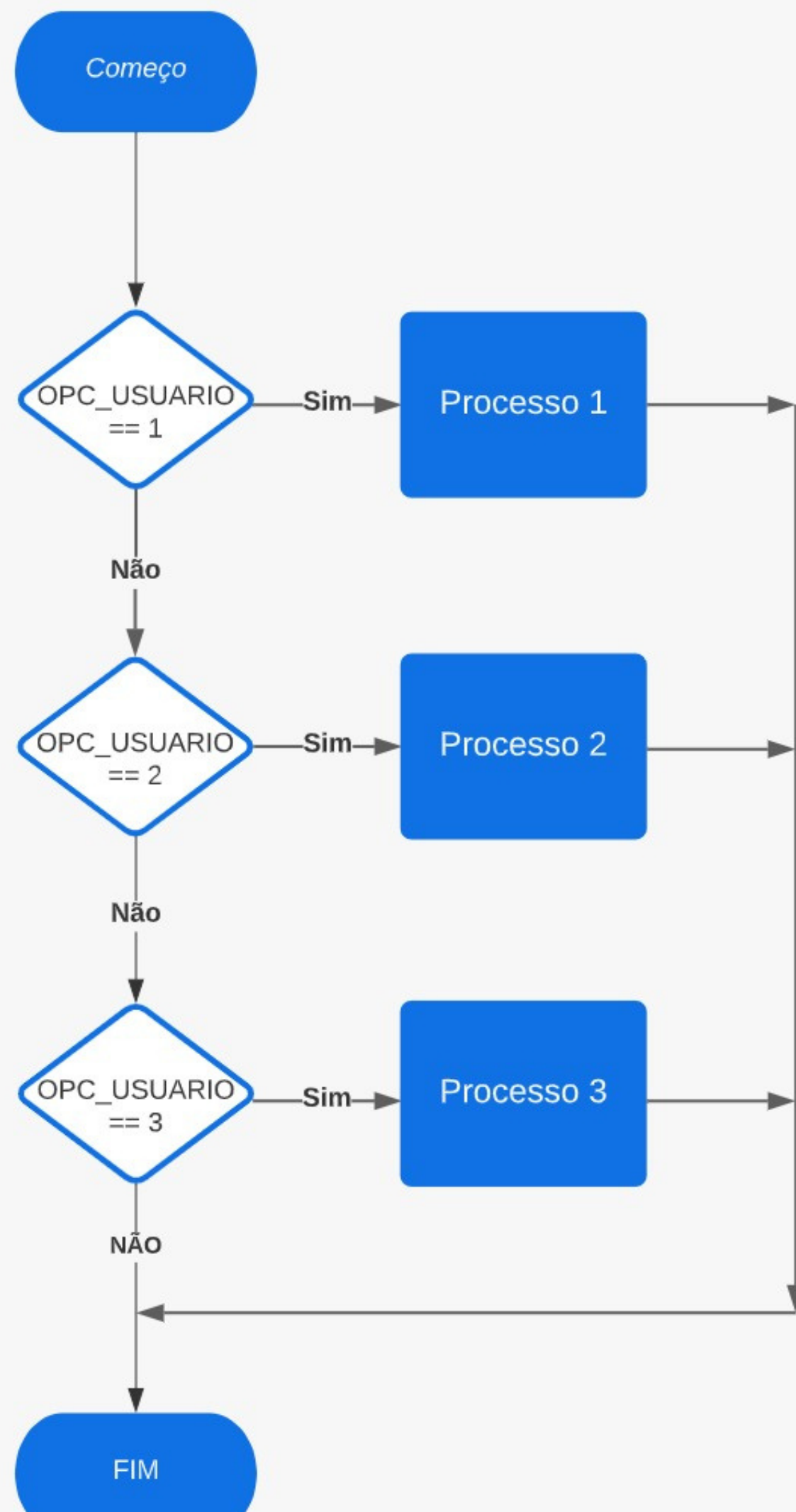
CONCEITOS BÁSICOS DE LÓGICA

De acordo com Moraes (2000): "Uma sequência lógica é um grupo de passos estabelecidos para chegar a um resultado, a um objetivo ou à solução de um problema."



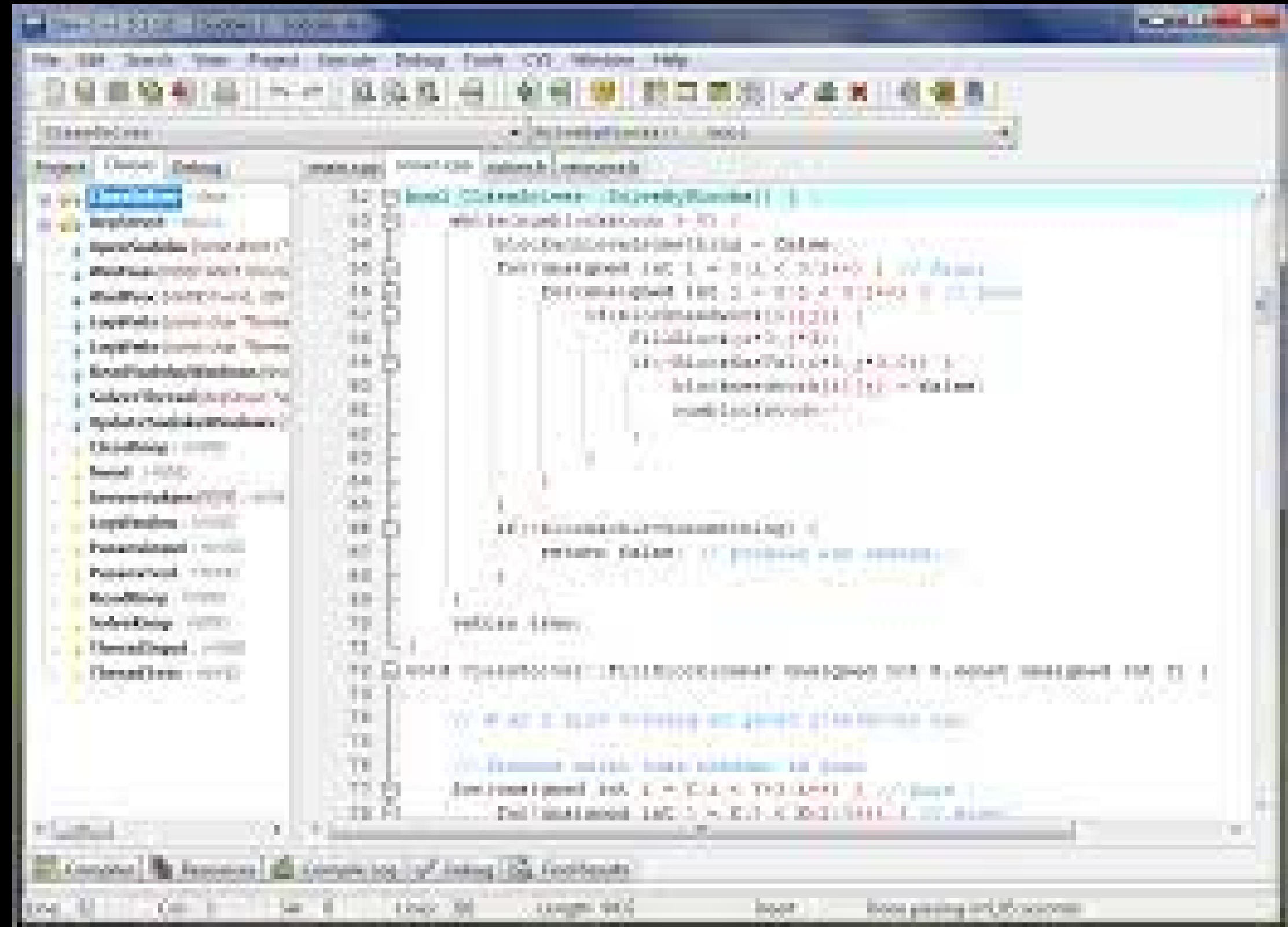
- Operadores lógicos:
 - E (&&)
 - OU (||)
- Operador Aritmético:
 - ==
- Estrutura de seleção:
 - Estabelece diferentes caminhos de instruções.
 - Iremos usar a estrutura de seleção múltipla.





```
1  Algoritmo <Entrada de Menu>
2
3  VAR
4      OPCA0_USUARIO: inteiro
5
6  INICIO
7
8      escreva("1. CADASTRAR USUARIOS")
9      escreva("2. MOSTRAR TABELA DE USUARIOS")
10     escreva("3. ENCERRAR PROGRAMA")
11     escreva("Digite sua opção: ")
12     leia(OPCA0_USUARIO)
13
14     SE (OPCA0_USUARIO == 1) ENTAO
15         //PROCESSO 1
16     SENAO
17         SE (OPCA0_USUARIO == 2) ENTAO
18             //PROCESSO 2
19         SENAO
20             SE (OPCA0_USUARIO == 3) ENTAO
21                 //PROCESSO 3
22             FIMSE
23         FIMSE
24     FIMSE
25
26  FIM
```

● INTRODUIZIR O IDE DEV C++.





OBRIGADO

*ESTAMOS SEMPRE A
DISPOSIÇÃO*

