***ANOTACOES – SENAI 19/03/23***

**Lógica de programação**

Hoje iremos aprender e entender a lógica de programação, com o intuito de nos tornarmos programadores gerais sem área especifica desde o início até o avançado.

***LOGICA***

A ciência do raciocínio, uma pratica necessária para nosso aprendizado será a lógica.

A lógica e o ramo da filosofia e da matemática que estuda os métodos e princípios que permitem fazer distinção entre raciocínios validos e não validos determinando o processo que leva ao conhecimento verdadeiro

O uso da lógica e primordial na solução de problemas. Com ela e possível alcançar objetivos com eficiência e eficácia.

**- A lógica investiga as leis da verdade.**

**- A lógica estuda e ensina colocar ordem no pensamento*.***

***LOGICA PROPOSICIONAL***

Representa um argumento composto de duas premissas e uma conclusão, e está estatelando uma relação, que pode ser válida ou não.

***- TIPOS DE LOGICA***

***LOGICA MEDEL***

Utiliza princípios das possibilidades

- Ex só vou ao cinema se não estiver chovendo

***LOGICA EPISTEMICA***

*Utiliza o conceito de certeza e incerteza*

*- Ex. existe a possibilidade de chover amanhã, porém não, e possível afirmar*

***LOGICA DEONTICA***

*E ligado a comandos e vinculado a moral.*

*- Ex. E proibido fumar em locais fechados*

***LOGICA PARACONSISTENTE***

*Aceita argumentos que sejam verdadeiros e falsos ao mesmo tempo, tempo, dependente de contexto*

***LOGICA PARACOMPLETA***

*A afirmação pode não ser totalmente falsa e também não pode ser totalmente verdadeira*

*- ex. O cônjuge e fiel*

***LOGICA DIFUSA***

*Se trata de uma logica que aceita valores intermediários*

*- Ex. O copo está cheio com 60% de agua, 10% de ar e 30% de vidro.*

***PROBLEMA***

- Questão matemática proposta para ser resolvida

- Questão difícil, delicada, suscetível

- Qualquer coisa de difícil explicação mistério enigma

- Duvide, questão

***CONCEITO DE PROBLEMA***

Exemplos de problemas cotidianos. Trocar a resistência de um chuveiro

Sempre que nos deparamos com um problema buscamos um procedimento para solucionar o mesmo. Por exemplo, para trocar a resistência de um chuveiro de um chuveiro devemos

1. Adquirir uma resistência nova

2. Localizar o chuveiro a ser manipulado

3. Abrir o chuveiro

4. Retirar a resistência defeituosa

5. Colocar a resistência nova

6. Fechar o chuveiro

7. Descartar a resistência defeituosa

***ALGORITIMO***

Conjunto de regras e operações bem definidas e ordenadas, destinados a solução de um problema, ou de uma classe de problemas, em um numero finito de etapas.

A partir de algoritmo será construído um programa que estará escrito em alguma linguagem de programação para que possa ser executado em um computador.

***METODO PARA CONSTRUCAO DE ALGORITIMO***

***Seguir estes passos para construção de qualquer tipo de algoritmo***

***1.***Comprender o problema, destacando os pontos mais importantes

***2.*** Definir os dados de entrada, ou seja, quais dados serão fornecidos e quais objetos fazem parte desse cenário

***AKINATOR****- pude observar que ele vai nivelando as informações entregues para achar a pessoa desejada no banco de dados do jogo*