

Glossário



Buscar em todo o texto

Navegar usando este índice

[A](#) | [B](#) | [C](#) | [D](#) | [E](#) | [F](#) | [G](#) | [H](#) | [I](#) | [J](#) | [K](#) | [L](#) | [M](#) | [N](#) | [O](#) | [P](#) | [Q](#) | [R](#) | [S](#) | [T](#) | [U](#) | [V](#) | [W](#) | [X](#) | [Y](#) | [Z](#) | **Todos**

Página: [1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [5](#) [6](#) [7](#) [8](#) [9](#) [10](#) ([Próximo](#))
Todos

A

Algoritmo

Um algoritmo é uma sequência de passos para realizar uma tarefa.

Um algoritmo computacional é uma sequência finita de [instruções](#) bem definidas e não ambíguas, de modo que o [computador](#) possa entendê-las para executar a tarefa.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

algoritmos



Altura da Árvore

A altura de um nó na árvore é o número de [arestas](#) no caminho deste nó até sua folha mais distante. A altura da árvore é, portanto, é a altura de seu nó raiz.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

altura da Arvore



Ambiente de Programação

Conjunto de ferramentas usadas no [desenvolvimento de software](#). Pode consistir apenas em um sistema de arquivos, editor de textos e um [interpretador](#); ou pode incluir um grande conjunto de ferramentas integradas (como uma [IDE](#)).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

ambientes de programação



Análise de Algoritmos

A análise de um [algoritmo](#) busca entender como ele se comporta com base na quantidade de [recursos computacionais](#) que usa.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

Análise de Algoritmo



Aresta

Componente de um [grafo](#) que define uma relação entre [vértices](#), definido por um par ordenado $(V_{saída}, V_{entrada})$.

Por exemplo, considerando um [grafo](#) de localidades, uma aresta pode representar um acesso de uma localidade a outra (e também conter [informações](#) úteis como a distância entre elas (como um "peso"), etc.).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

arestas



Atribuição

[Instrução](#) para definir (ou re-definir) de um valor armazenado em [memória](#), identificado por uma [variável](#).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

atribuições



B

Bit

A unidade básica de armazenamento de [dados](#) em [memória](#) é o **binary digit (bit)**, que pode assumir um dos seguintes valores: 0, 1.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

bits



break

[Instrução](#) que interrompe o [laço de repetição](#) em certas linguagens de [programação](#).



Byte

Um byte é um conjunto de 8 [bits](#).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

bytes



C

Caminho (de um grafo)

Sequência de nós conectados por [arestas](#), definindo uma forma de se chegar ao último nó a partir do primeiro.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

caminho de uma árvore



Caso Base

O caso base determina a condição em que o resultado de um teste é conhecido. Veja [recursão](#).



Ciência da Computação

Estudo sistemático da viabilidade, estrutura, expressão e mecanização de [algoritmos](#) envolvendo a aquisição, representação, processamento, armazenagem, comunicação e acesso a [informação](#).



Classe

Em [Programação](#) Orientada a [Objetos](#) é a definição(especificação) que descreve um ou mais [objetos](#). Serve como um template para criar ou instanciar [objetos](#) específicos em um [programa](#) de [computador](#). Uma classe pode ser usada para instanciar vários [objetos](#).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

classes



Código

Forma de representar um [algoritmo](#) como [instruções](#) em uma [linguagem de programação](#).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

códigos



Código de Conduta

O *Código de Conduta* desta disciplina define o conjunto de princípios éticos que se espera na comunidade acadêmica da UnB. São diretrizes simples:

1. Suas respostas para as atividades (tarefas, questionários, etc.) devem ser tentativas legítimas de resolução do problema apresentado.
2. Suas respostas para as atividades devem ser resultado do seu próprio trabalho (exceto para tarefas que explicitamente permitem a colaboração).
3. Você não pode compartilhar suas soluções para as atividades com alguém, a menos que explicitamente permitido. Isso inclui qualquer coisa escrita por você, bem como quaisquer soluções fornecidas pela equipe do curso.
4. Você não pode se envolver em qualquer outra atividade que melhore desonestamente seus resultados ou desonestamente melhore ou danifique os resultados de outras pessoas.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:



Código Elegante

Um trecho de [código](#) é simples quando um novato consegue entendê-lo (pelo menos a ideia do processo); [código](#) complexo tem poucas linhas mas realiza muita coisa; e o [código elegante](#) é uma mistura de ambos dois.

Basicamente, é aquele trecho de [código](#) que você olha e pensa "por que eu não pensei nisso?!"

O livro [Programming Pearls](#) tem uma série de exemplos.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:



Comentário

Comentários são anotações para descrever algo no [programa](#). Como não são [instruções](#), essas anotações são ignoradas pelo [computador](#) durante a execução (ou [compilação](#)). O objetivo é ajudar a pessoa que estiver lendo o [código](#) a entendê-lo.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:



Compilação

Processo de traduzir um [código](#) fonte escrito em uma [linguagem de programação](#) compilada, em um [programa](#) de comportamento equivalente em [linguagem de máquina](#).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:



Complemento de 2

Forma de representar números inteiros com sinal utilizada nas arquiteturas modernas.



Computador

Ferramenta que realiza diversos processos (cálculos) sobre [dados](#) armazenados (e resultados intermediários) de forma sistemática, para resolver uma tarefa.



Corretude

Característica de um [algoritmo](#) de ter o comportamento correto dadas as especificações do problema.

Por exemplo, supondo que se lide com inteiros ([complemento de 2](#), 32 [bits](#)), podemos dizer que $x = a + b$ é correto para quaisquer $|a|, |b| < 1000$, mas não para qualquer valor de a, b . Isso ocorre dadas as limitações de [memória](#), como [overflow](#) se $a = b = 5 \cdot 10^9$.



Critério de Parada

Expressão lógica avaliada em uma [estrutura de repetição](#), determinando se haverá mais uma [iteração](#) ou não.



D

Dado

Registro de um atributo que tenha um significado no contexto.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item: dados



Deque

[Estrutura de dados](#) abstrata para armazenar uma coleção de elementos que define um comportamento de inserção/remoção específico, uma variação híbrida de [LIFO](#) e [FIFO](#). Assuma que os elementos estão "alinhados" na [ordem](#) em que foram inseridos: inserção e remoção tanto do início quanto do fim da estrutura.

[Estrutura de dados](#) abstrata para armazenar uma coleção de elementos que define um comportamento de inserção/remoção específico. Assuma que os elementos estão "alinhados" na [ordem](#) em que foram inseridos:

- a inserção só pode ser feita tanto no início quanto no final da coleção; e
- a remoção só pode ser feita tanto do início quanto do final da coleção.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item: deque



E

Efeito Colateral

Uma [função](#) tem um efeito colateral se altera alguma coisa fora de seu escopo (como um [objeto mutável](#) fornecido ou uma [variável](#) global).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:



Eficiência

A eficiência se refere ao consumo dos [recursos computacionais](#). Quanto mais eficiente, menos recursos são consumidos.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:



Entrada de Dados

Forma do [programa](#) obter [informações](#), geralmente da [entrada padrão](#).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:



Entrada Padrão

Quando não há outra origem especificada, a entrada padrão é de onde o [programa](#) obtém [dados](#) de entrada, também conhecida como stdin (STandarD [INput](#)). Geralmente a entrada padrão é o teclado.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:



Espaço de Memória

Quantidade de [memória](#) que um [programa](#) de [computador](#) precisa utilizar para sua execução. Por exemplo, um [programa](#) que manipula 20 valores reais de precisão simples no padrão [IEEE754](#) consome $20 \times 32 = 640$ [bytes](#).



Estrutura Condicional

Execução de [instruções](#) selecionadas de um [algoritmo](#), conforme o teste de uma condição lógica.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:



Estrutura de Dados

Forma particular de organizar o(s) [dado\(s\)](#) para facilitar acesso e manipulação.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:



Estrutura de Repetição

Execução de [instruções](#) selecionadas de um [algoritmo](#), repetidas vezes, conforme o resultado do teste de uma condição lógica ([critério de parada](#)).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:



Estrutura Sequencial

Execução de [instruções](#) de um [algoritmo](#), uma após a outra, na mesma [ordem](#) em que se encontram na representação.



F

Fatiamento

Fatiamento de uma sequência é a extração de um conjunto contíguo de elementos contidos nela.

Em Python, uma [fatia](#) é criada usando colchetes e números (podendo conter dois pontos).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item: slicing



FIFO

<p>Do inglês first in, first out, que define o comportamento de inserção/remoção de elementos em uma coleção de [dados](#) como sendo "o primeiro elemento a ser inserido é também o primeiro a ser removido". Em outras palavras, a [ordem](#) de remoção de elementos

é definida pela [ordem](#) de inserção deles. Também conhecido em português como PEPS, primeiro a entrar, primeiro a sair.</p>

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item: peps



Fila

[Estrutura de dados](#) abstratos para armazenar uma coleção de elementos que define um comportamento de inserção/remoção específico ([FIFO](#)). Assuma que os elementos estão "alinhados" na [ordem](#) em que foram inseridos:

- a inserção só pode ser feita no final da coleção; e
- a remoção só pode ser feita do início da coleção.

Ou, analogamente:

- a inserção só pode ser feita no início da coleção; e
- a remoção só pode ser feita do final da coleção.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item: queue



Fluxo de Controle

Define a [ordem](#) em que as [instruções](#) de um [algoritmo](#) são executadas. Baseado em 3 conceitos:

1. [estrutura sequencial](#);
2. [estrutura condicional](#); e
3. [estrutura de repetição](#).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item: fluxo de execução



Fluxograma

Representação um [algoritmo](#) graficamente, com setas e figuras geométricas.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item: flowchart



Função

Uma função define um conjunto de [instruções](#) para realizar uma tarefa específica.

Essa separação de comportamentos em [módulos](#) menores facilita a organização e o desenvolvimento de programas mais complexos.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item: funções



G

Grafo

Um grafo é uma representação de relações ([arestas](#)) entre [objetos](#) ([vértices](#)).

Um grafo $G = (V, A)$ é definido por:

- o conjunto V de [vértices](#) (nós), e
- o conjunto A de pares [ordenados] de [vértices](#) ([arestas](#) ou arcos).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

grafos



Grande-O

Notação que descreve, de forma simplificada, o comportamento aproximado de um [programa](#) em relação ao tamanho do problema. Veja também [análise de algoritmos](#).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

big-o



H

Hardware

Qualquer componente físico do [computador](#).



I

IDE

Um *Integrated Development Environment* (IDE) é um ambiente de desenvolvimento integrado é um [programa](#) de [computador](#) com uma série de funcionalidades para apoiar o [desenvolvimento de software](#).



Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item: ambiente de desenvolvimento



IEEE754

Padrão de estruturação de [bits](#) para representar um número real usando ponto flutuante.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item: IEEE 754



Imutável

Propriedade de um [objeto](#) em Python que [não pode ser alterado](#) (que não é [mutável](#)). Por exemplo, um [string](#) é imutável

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item: imutáveis



Indentação

Deslocamento de um texto à direita para ressaltar a estrutura do [algoritmo](#).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item: tabulação



Indexação

A indexação é o mapeamento de um elemento em um conjunto por um índice. A forma mais comum de indexar é usando um valor numérico que indica a posição do elemento no conjunto.

Em Python e C, a indexação é [base-zero](#).



Informação

Resultado de se processar, manipular, organizar ou analisar [dados](#), de modo que haja algum conhecimento além do simples valor deste [dado](#).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:



Instrução

Expressão de uma única ação a ser executada pelo [computador](#).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:



Interface

Elemento que proporciona uma ligação física ou lógica entre dois sistemas (ou partes de um sistema) que não poderiam ser conectados diretamente. Veja [entrada padrão](#)/[saída padrão](#).



Interpretação

Execução de uma [instrução](#) em linguagem de alto nível por um [software](#) denominado interpretador, que emula uma máquina que entende a linguagem de alto nível pela tradução de cada [instrução](#) para uma [linguagem de máquina](#), [instrução](#) a [instrução](#) do [programa](#).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:



Iteração

Execução sequencial completa das operações e [instruções](#) definidas no bloco de comandos de uma [estrutura de repetição](#).





L

Laço de Repetição

Um conjunto de [instruções](#) que são executadas em uma [estrutura de repetição](#) até que determinada condição seja atendida.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

laços de repetição



Legibilidade

Um [código](#) legível é aquele que é de fácil leitura e entendimento (um [código limpo](#)).

"Qualquer um consegue escrever [código](#) que um [computador](#) entende. Bons programadores escrevem [código](#) que humanos entendem." **Martin Fowler**

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

legível



LIFO

Do inglês **last in, first out**, que define o comportamento de inserção/remoção de elementos em uma coleção de [dados](#) como sendo "o último elemento a ser inserido será o primeiro a ser removido". Em outras palavras, a [ordem](#) de remoção de elementos é definida pela [ordem](#) de inserção deles. Também conhecido em português como UEPS, último a entrar, primeiro a sair.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

ueps



Linguagem C

[Linguagem de programação](#) compilada de propósito geral, estruturada, imperativa e procedural.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item: Linguagem de programação C



Linguagem de Máquina

[Linguagem de programação](#) que um [hardware](#) específico consegue interpretar e executar.



Linguagem de Programação

Conjunto de termos (vocabulário) e regras ([sintaxe](#)) que permite a formulação de [instruções](#) a um [computador](#).



Linguagem Python

Python é uma [linguagem de programação](#) interpretada de propósito geral que permite a escrita de programas compactos e legíveis.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item: Linguagem de Programação Python



list

[Tipo de dado](#) padrão em Python, é uma [estrutura de dados](#) que armazena uma sequência de elementos, definindo uma [ordem](#) de posição sobre eles. O [comportamento é similar ao de um vetor](#).



Lista de Adjacência

Forma de representar, como [estrutura de dados](#), a relação entre os [vértices](#) de um [grafo](#). A implementação é, geralmente, feita usando um [vetor](#) para armazenar os [vértices](#), sendo cada elemento associado a uma lista de referências para [vértices](#), ou seja, uma lista de [arestas](#).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:



Lista Ligada

[Estrutura de dados](#) abstrata para armazenar uma coleção de elementos que define uma [ordem](#) das posições relativas de um item em relação aos demais.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:



M

Matriz

Conjunto de [dados](#) homogêneos, estruturado em 2 ou mais dimensões e cujos elementos são acessíveis via [indexação](#). Geralmente, a implementação é feita como um [vetor](#) de [vetores](#).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:



Matriz de Adjacência

Forma mais simples de representar, como [estrutura de dados](#), a relação entre os [vértices](#) de um [grafo](#). A implementação é feita em um [vetor](#) bidimensional, ocupando $|V|^2$ "espaços" de [memória](#) e cada [aresta](#) A_{ij} , ligando o [vértice](#) w_i ao w_j , é representada pelo valor armazenado na célula da [matriz](#).



Memória

Componente de [hardware](#) para armazenar [dados](#) como um conjunto ordenado de [bits](#).



Módulo

Coleção de [dados](#) e [funções](#) para auxiliar o [desenvolvimento de software](#). Podem ser direcionadas para em aplicações em escopos específicos, como [pygame](#) ou [sklearn](#), ou implementações eficientes de funcionalidades genéricas, como [STL](#).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

biblioteca



Mutável

Propriedade de um [objeto](#) em Python que [pode ser alterado](#) (que não é [imutável](#)). Por exemplo, [list](#) é mutável.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

mutabilidade



N

NaN

Not A Number é uma representação de [dados](#) que pode ser atribuída a valores numéricos indefinidos ou que não podem ser representados pelo [tipo de dado](#) definido. Por exemplo, a operação $\frac{1}{0}$ resulta em **NaN** porque seu resultado é matematicamente indefinido.



Nibble

Um nibble é um conjunto de 4 [bits](#).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item: nibbles



None

Valor constante em Python utilizado para representar a ausência de um valor especificado. Usado, por exemplo, como valor padrão para o resultado de uma [função](#) ou o valor padrão de um argumento opcional de uma [função](#).



Número Mágico

Números mágicos são valores que aparecem explicitamente no [código](#).

Devem ser substituídos por constantes cujo identificador seja informativo.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item: número mágico



O

Objeto

É a instanciação de uma [classe](#).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item: objetos



Ordem

Uma ordem é uma relação entre dois elementos que define o sentido intuitivo de relações entre eles, como maior/menor, anterior/posterior, entre outras.



Ordenação

Processo de organizar uma coleção de elementos conforme uma [ordem](#).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

ordenar



Overflow

Ocorre ao tentar armazenar um valor que excede o mínimo ou máximo possível conforme seu tipo. Por exemplo, armazenar o valor 10^{10} em um inteiro de 32 [bits](#) (que só é capaz de armazenar valores entre -2147483648 e 2147483647).



P

Pilha

[Estrutura de dados](#) abstratos para armazenar uma coleção de elementos que define um comportamento de inserção/remoção específico ([LIFO](#)). Assuma que os elementos estão "alinhados" na [ordem](#) em que foram inseridos:

- a inserção só pode ser feita no início da coleção; e
- a remoção só pode ser feita do início da coleção.

Ou, analogamente:

- a inserção só pode ser feita no final da coleção; e
- a remoção só pode ser feita do final da coleção.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

stack



Programa

Representação de um [algoritmo](#) em uma [linguagem de programação](#).



Programação

Processo de projetar e implementar um [programa](#) de [computador](#) para realização de uma tarefa específica. Geralmente envolve os seguintes passos:

1. reconhecer o problema (tarefa);
2. planejar a solução e selecionar as ferramentas necessárias;
3. escrever a solução como um [programa](#); e
4. testar a [corretude](#) do [programa](#) (voltar ao passo 3 ou 2 caso incorreto).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

desenvolvimento de software



Programação Dinâmica

Abordagem para melhorar o desempenho de um [programa](#) que armazena resultados na [memória](#) para não precisar calculá-los mais de uma vez (memoização).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

memoização



Pseudocódigo

Representação um [algoritmo](#) em um texto estruturado em [instruções](#) simples, com um vocabulário mais restrito.





R

Recursão

Quando uma [função](#) chama a si mesma.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

recursividade



Recursos Computacionais

Componentes físicos ou virtuais de disponibilidade limitada que são direta ou indiretamente envolvidos na resolução de uma tarefa com um [computador](#). Geralmente, consideram-se principalmente [tempo de execução](#) e [espaço de memória](#), mas pode haver outros (como [consumo de energia](#)).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

recurso computacional



repl.it

[repl.it](#) é uma [IDE](#) online para testar programas.



S

Saída de Dados

Forma do [programa](#) fornecer [informações](#), geralmente da [saída padrão](#).



Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

output



Saída Padrão

Quando não há outro destino especificado, a saída padrão é para onde o [programa](#) envia [dados](#) de saída, também conhecida como stdout (STandarD [OUTput](#)). Geralmente a saída padrão é o monitor.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

stdout



Sintaxe

Componente da linguagem que determina as relações formais que interligam os componentes de uma sentença, determinando a sua estrutura.



Sistema Binário

Sistema de numeração posicional em que todas as quantidades se representam com base em dois números: $\{0, 1\}$.



Sistema Decimal

Sistema de numeração posicional em que todas as quantidades se representam com base em dez números: $\{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9\}$.



Sistema Hexadecimal

Sistema de numeração posicional em que todas as quantidades se representam com base em dezesseis números: $\{0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, A, B, C, D, E, F\}$. De modo a utilizar apenas um símbolo nesta representação, os valores numéricos de 10 a 15 são representados pelas letras de *A* a *F*;



Software

Componentes lógicos do [computador](#). A sequência de [instruções](#) que define o comportamento dos processos computacionais no [hardware](#).



String

[Estrutura de dados](#) que armazena uma sequência de símbolos, definindo uma [ordem](#) de posição sobre eles.



T

Tempo de Execução

Período em que um [programa](#) de [computador](#) permanece em execução. Também conhecido como *runtime*.

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item:

runtime



Thonny

[Thonny](#) é uma [IDE](#) para auxiliar a aprendizagem de [programação](#) em Python.



Tipo de Dado

Definição de como armazenar/interpretar os [bits](#) na [memória](#) para representar uma [informação](#) específica, como um número ou um símbolo. Determina o que pode ser armazenado e quais as operações podem ser realizadas com o [dado](#).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item: tipos de dados



U

unsigned

Prefixo que podem ser utilizado em determinados [tipos de dados](#) para designar que suas [variáveis](#) não têm sinal, ou seja, sempre têm valor positivo. É comumente utilizado em algumas linguagens de [programação](#) fortemente tipadas, como C/ C++ onde um `unsigned int` pode armazenar inteiros não negativos (0, 1, 2, 3, 4, ... 4294967295), em contraste ao tipo `int` que também armazena valores negativos (-2147483648, -2147483647, ... -2, -1, 0, 1, 2, ... 2147483647).



V

Variável

Uma variável em um [programa](#) mapeia um identificador (nome) a um conteúdo (valor) armazenado na [memória](#)

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item: variáveis



Vértice

Componente de um [grafo](#) identificado de forma única, contendo um [dado](#) armazenado. Por exemplo, considerando um [grafo](#) de localidades, um vértice poderia ser definido pelo CEP (e também conter [informações](#) úteis como nome, população, etc.).

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item: vértices



Vetor

Um vetor é um conjunto de [dados](#) homogêneos que têm uma [ordem](#) posicional definida e que podem ser acessados pelo índice desta posição. Por exemplo:

```
vetor = ['a', 'b', 'c']  
vetor[0] # o primeiro elemento, que é 'a'  
vetor[1] # o segundo elemento, que é 'b'  
vetor[2] # o terceiro elemento, que é 'c'
```

Outras palavras que serão linkadas ao mesmo item: array



Página: [1](#) [2](#) [3](#) [4](#) [5](#) [6](#) [7](#) [8](#) [9](#) [10](#) ([Próximo](#))
[Todos](#)



