

# LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I

**AULA 01**  
CONCEITOS INTRODUTÓRIOS

LUIS GUSTAVO ARAUJO

01

O CURSO

INTRODUÇÃO

## OBJETIVO DA DISCIPLINA:

Oferecer aos estudante um ambiente lúdico para a construção de conhecimento sobre os conceitos básicos de programação computacional.

## ABORDAGEM:

Apresentação dos conteúdos através de “blocos” contextualizados (Imagens, Sons e Games)

## ESTRUTURA:

### **BLOCO IMAGENS** (00/00 à 00/00)

- Funções, Loops, Variáveis, Condicionais



### **BLOCO JOGOS** ( 00/00 à 00/00)

- Funções, Loops, Variáveis, Condicionais



### **BLOCO FIGURAS** (00/00 à 00/00)

- Funções, Loops, Variáveis, Condicionais



## CONTEXTO:

Este modelo de curso está sendo desenvolvido em um **projeto de Mestrado do Programa de Computação Aplicada - UEFS**, com o intuito de fornecer uma abordagem lúdica e motivacional aos estudantes de cursos técnicos na área de informática/computação.

## EQUIPE:

**Mestrando:** Luis Gustavo Araujo

**Orientador:** Dr. Roberto Bittencourt

**Co-orientador:** Dr. David Moisés

**Monitor:** Ícaro

**Colaborador:** Professor da Disciplina

02

COMO O COMPUTADOR  
**FUNCIONA?**

## COMO OS COMPUTADORES ENTENDE?

### **Computadores são estúpidos:**

É preciso explicar passo a passo o que ele deve fazer.



### **Para isso é preciso saber como fazer**

É preciso entender como as coisas funcionam  
(Passos para fazer um churrasco)



### **Para isso é preciso escrever comandos**

É como uma receita que o computador deve seguir.

## RECEITAS:

### **Se eu sou uma especialista em churrasco:**

Eu posso descrever exatamente como fazer um churrasco e que pode ser entendido por qualquer pessoa.

### **Se eu sou uma especialista em pizza:**

Eu posso descrever exatamente como fazer uma pizza e que pode ser entendido por qualquer pessoa.



## RECEITAS DE PROGRAMAS:

### **Programadores usam uma linguagem especial:**

Os computadores não entendem a nossa linguagem, é preciso usar linguagens que descrevam exatamente os comandos. São as Linguagens de Programação.

### **Linguagens de Programação:**

As Linguagens de Programação são boas em dizer exatamente o que fazer. Existem várias LP para vários propósitos (C, JAVA, PHP). Vamos usar **Python**.

03

# PROGRAMAÇÃO DE COMPUTADORES

## RECEITAS SÃO ALGORITMOS:

### O que são Algoritmos:

Chamamos as receitas para programas de ALGORITMOS. São descrições passo a passo do que o computador deve fazer, com alguma Linguagem de Programação.

# LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO I

**AULA 01**  
CONCEITOS INTRODUTÓRIOS

LUIS GUSTAVO ARAUJO