\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Lógica de Programação

Marcelo Faustino .21/02/2019.

Aula #2

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*variável : nome que você vai dar*

*literal: tudo aquilo que você conhece como caractere (texto)*

*numérico: real ou inteiro*

*lógico: verdadeiro ou falso*

*palavras sublinhadas: palavras reservadas*

*não utilizar acento*

*não usar caracteres especiais*

*{comentários escritos entre chaves}*

*Exemplo ler e somar 2 N¹²*

Programa

- declare N1, N2, Soma: real {variável}

Início

- escreva “Digite o 1° número: ~~b~~ ”

- leia N1

- escreva “digite o 2° número: ~~b~~ ”

- leia N2

- soma ‹- N1+ N2

- escreva “soma = ~~b~~”, soma

ex:.

Digite o 1o numero: 5

Digite o 2o número: 8

Soma = 13

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| N1 | N2 | Soma |
| 5 | 8 | 13 |

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Lógica de Programação

Marcelo Faustino .25/02/2019.

Aula #3

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

constante inicia e termina com o mesmo valor

* *e* ( exclusivo ) - resultado final será verdadeiro se todas se somente se todas as condições forem verdadeiras
* ou (inclusivo) -o resultado final será verdadeiro se pelo menos uma condição for verdadeira
* não - inverte o resultado

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Lógica de Programação

Marcelo Faustino .28/02/2019.

Aula #3

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

*input: entrada - o que o usuário vai inserir*

*output: saída o que o computador vai exibir*

exercícios 1

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Lógica de Programação

Marcelo Faustino .28/02/2019.

Aula #4

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

exercícios 2

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Lógica de Programação

Marcelo Faustino .11/03/2019.

Aula #5

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

javascript

arquivo java

compilador

* orientada a objetos
* independente de plataforma (uso de máquina virtual)
* sem ponteiros (alocação de memória de forma dinâmica)
* garbage collector (conforme utiliza objeto e alocando memória, o java vai desalocando automaticamente)
* multithreading (processamento paralelo uso de mais núcleos de processamento)
* free
* roda em qualquer ambiente

JVM - máquina virtual

camada de software que intermedeia os diversos Sistemas operacionais

máquina virtual muda dependendo das plataformas

após modelagem do java script salva em .java

compilador java

gera um arquivo .class

carregador

bytecodes

verificador

interpretador

execução

java SE developer tools

oracle

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Lógica de Programação

Marcelo Faustino .14/03/2019.

Aula #7

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

String - leia next();

leia.nextLine();

Double - leia.nextDouble();

Float - leia.nextFloat();

int - leia.nextInt();