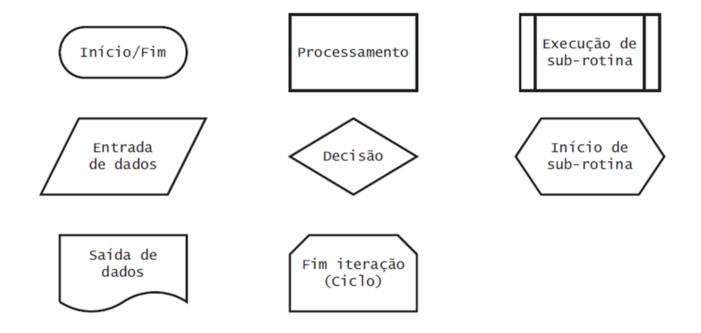


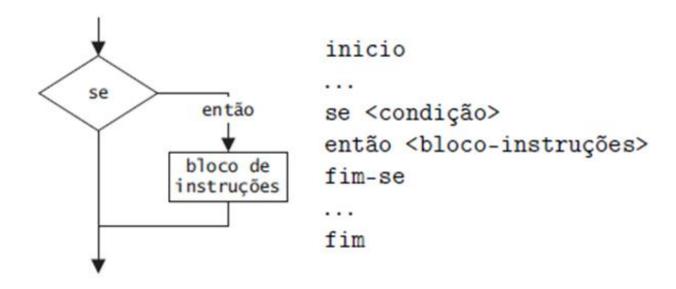
6 - FLUXOGRAMAS

Um fluxograma consiste na descrição de um algoritmo graficamente. Para implementar um fluxograma devemos utilizar uma notação específica, composta por determinados símbolos gráficos.



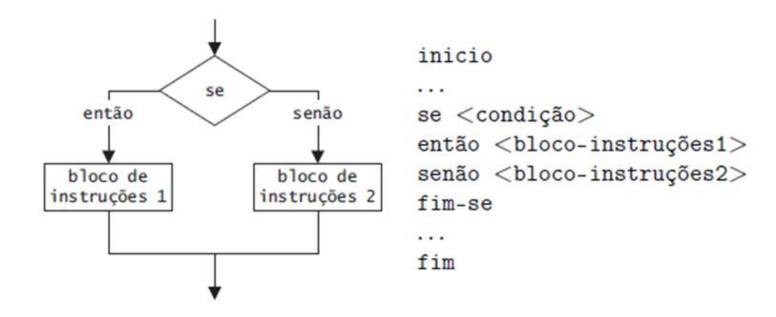


6.1.1 - ESTRUTURA DE DECISÃO SIMPLES

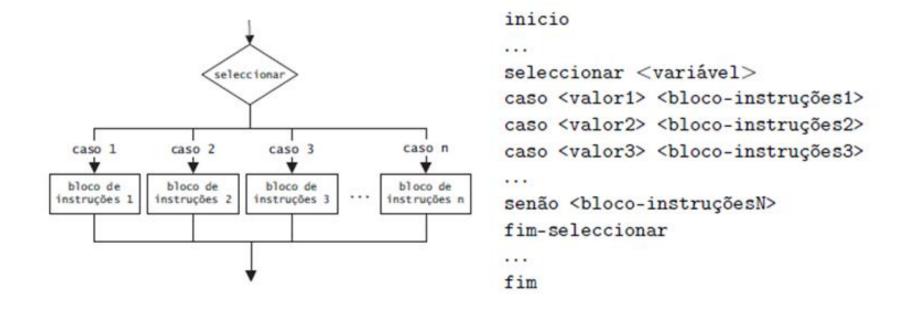




6.1.2 - ESTRUTURA DE DECISÃO COMPOSTA

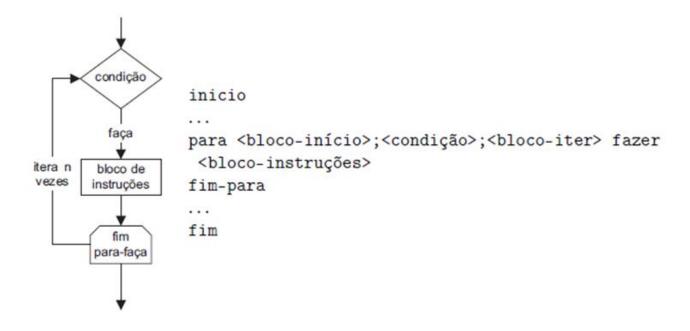


6.1.3 - ESTRUTURA DE DECISÃO MÚLTIPLA



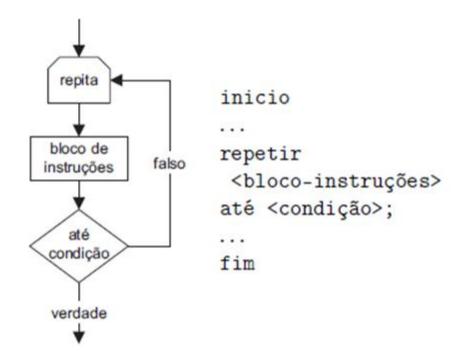


6.2 - CICLOS COM FLUXOGRAMAS





6.3 - CICLO REPETIR ATÉ



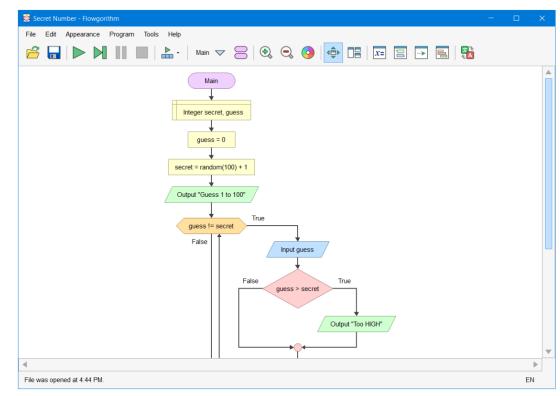


7 - FLOWGORITH

Flowgorithm é uma linguagem de programação gratuita para principiantes que se baseia em fluxogramas gráficos simples. Tipicamente, quando um estudante aprende a programar pela primeira vez, utiliza frequentemente uma das linguagens de programação baseadas em texto. Dependendo da linguagem, isto pode ser fácil ou frustrantemente difícil. Muitas línguas exigem que se escrevam linhas de código confuso apenas para mostrar o texto "Olá, mundo!

Utilizando fluxogramas, pode concentrar-se nos conceitos de programação em vez de todas as nuances de uma linguagem de programação típica. Também pode executar os seus programas diretamente em Flowgorithm.

Uma vez entendida a lógica de programação, é mais fácil aprender uma das principais linguagens. O Flowgorithm pode converter interactivamente o fluxograma para mais de 18 linguagens.

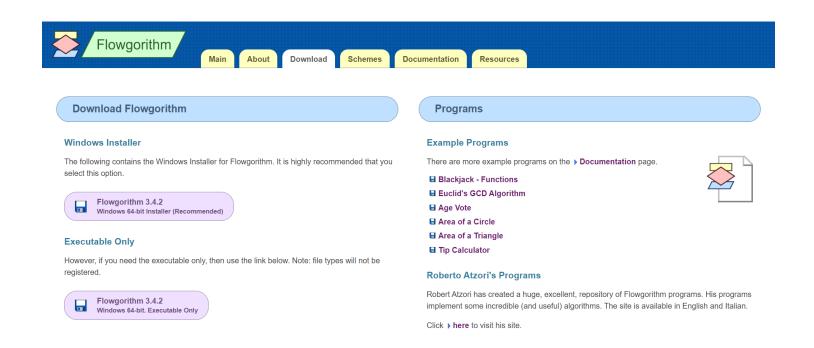




7.1 – INSTALAR O FLOWGORITH

Página para instalação: http://www.flowgorithm.org/download/index.html

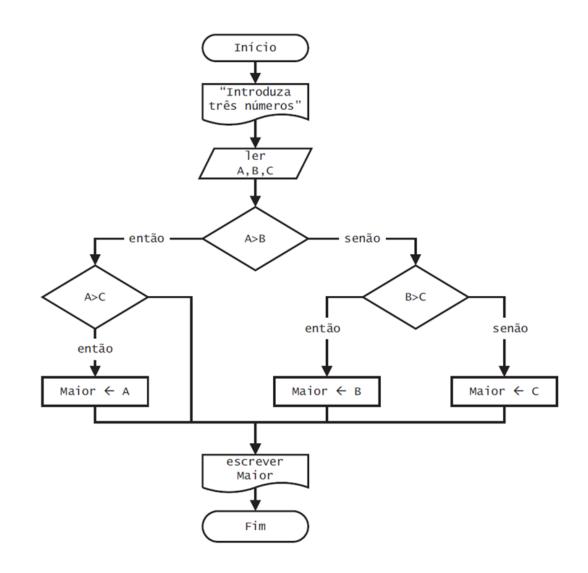
Documentação: http://www.flowgorithm.org/documentation/index.html





7.2 - EXERCÍCIOS

Descobrir o maior de 3 números





7.2.1 - EXERCÍCIOS

Ler duas notas, calcular e mostrar a média e se a for maior que 10, apresentar "Aprovado", caso contrário, apresentar "Reprovado".

