

Primeiros passos para começar a programar

Curso base para iniciante

Juliana Mascarenhas

Tech Education Specialist / Sócia (Content Creator) @SimplificandoRedes

Me Modelagem Computacional / Cientista de dados

@in/juliana-mascarenhas-ds/



<https://github.com/julianazanelatto>

Juliana Mascarenhas

Tech Education Specialist

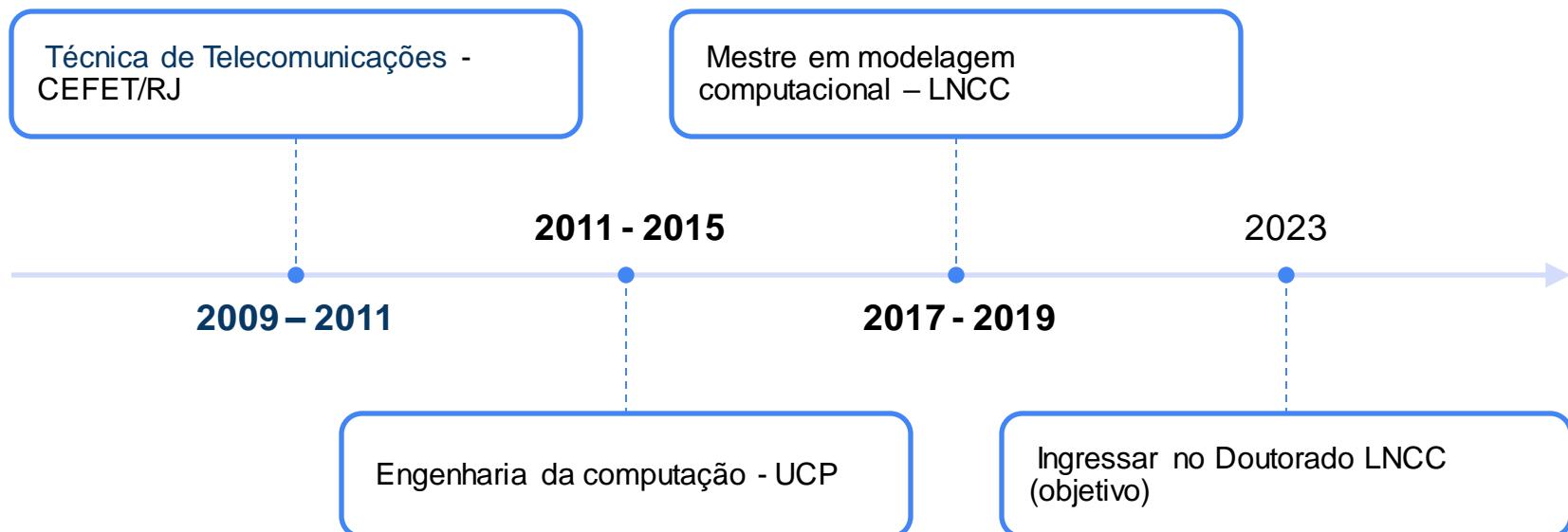
Sócia no @SimplificandoRedes

Cientista de dados

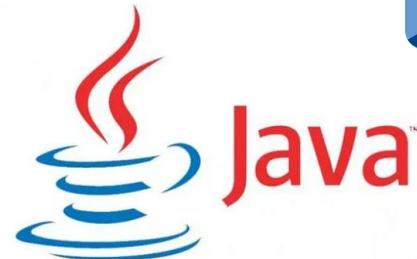
Desenvolvedora Java/Python

Me Modelagem Computacional - LNCC

Sobre Mim



Sobre Mim



PostgreSQL



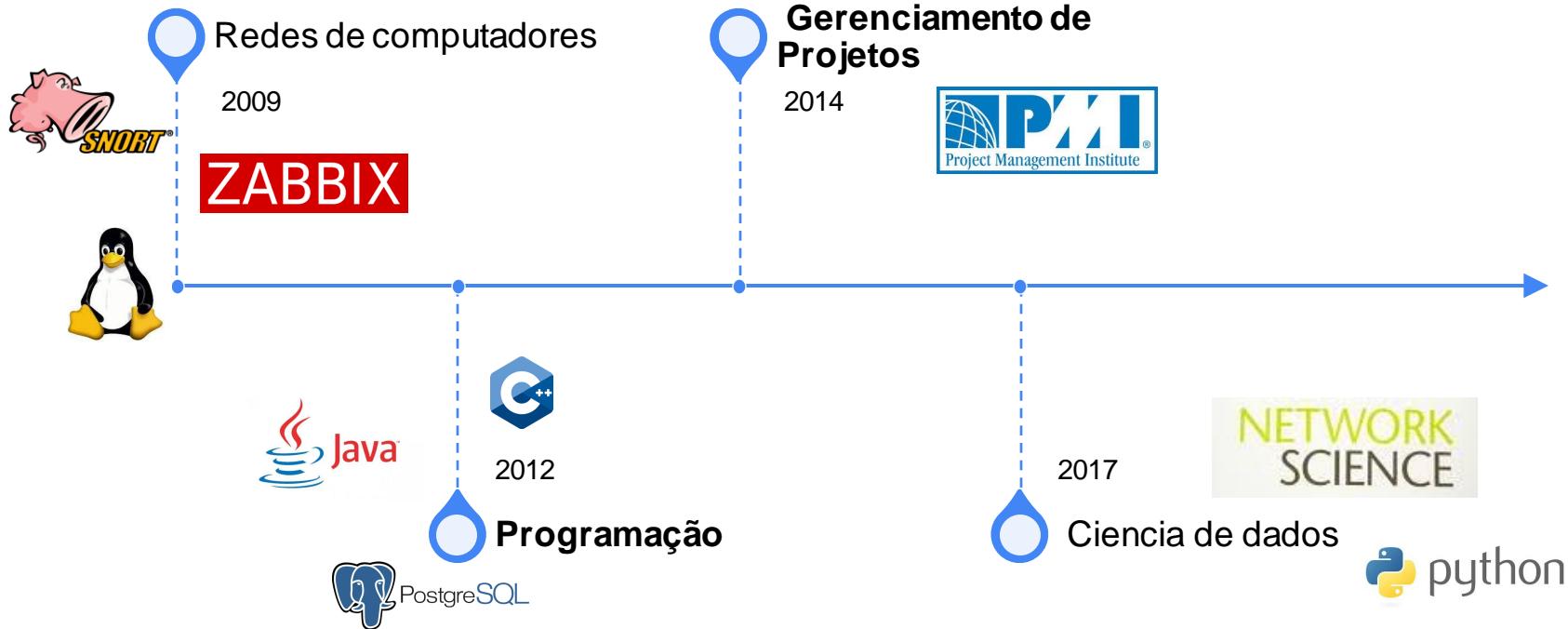
APACHE



ZABBIX



Sobre Mim



Cursos



Criando uma API REST conectada a Amazon RDS com Java

Juliana Mascarenhas
Mestre em Modelagem Computacional

Modelagem Computacional para Desenvolvedores



Criando um Microserviço de Upload de Imagens com o Amazon S3

Juliana Mascarenhas
Mestre em Modelagem Computacional

Modelagem Computacional para Desenvolvedores



Java Spring com RabbitMQ

Juliana Mascarenhas
Mestre em Modelagem Computacional

Modelagem Computacional para Desenvolvedores

Objetivo Geral

Você será capaz de entender o que significa pensar computacionalmente.
Pensamento aplicável à qualquer área do conhecimento.

Dessa forma, será capaz de resolver qualquer problema de uma maneira mais objetiva e eficiente.

Percorso

Aula 1

Pensamento Computacional

Aula 2

Introdução à lógica da programação

Aula 3

Fundamentos de Algoritmos

Percorso

Aula 4

Linguagens de programação

Aula 5

Primeiro contato com a programação

Aula 1: Pensamento Computacional

// Primeiros passos para começar a programar

Objetivo Geral

Apresentar os conceitos que caracterizam o pensamento computacional, permitindo que o Dev entenda o que significa pensar computacionalmente.

Percurso

Etapa 1

Introdução ao pensamento computacional

Etapa 2

Habilidade complementares

Etapa 3

Pilares: Decomposição

Percurso

Etapa 4

Pilares: Padrões

Etapa 5

Pilares: Abstração

Etapa 6

Pilares: Algoritmos

Percurso

Etapa 7

Estudo de caso conceitual: perdido

Etapa 8

Estudo de caso aplicado: Soma de um intervalo

Etapa 9

Estudo de caso aplicado: Adivinhe um número

Etapa 1

Introdução ao pensamento computacional

// Primeiros passos para programar/Pensamento
Computacional

Overview

Pensamento computacional?

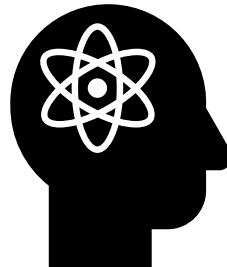


Processo de pensamento envolvido na expressão de soluções em passos computacionais ou algoritmos que podem ser implementados no computador.

(Aho, 2011; Lee, 2016)

Overview

Pensamento computacional?

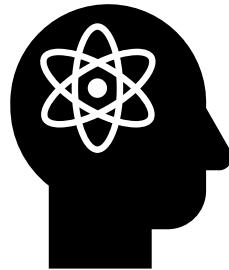


Sistemático e eficiente

Formulação e resolução de problemas

Overview

Pensamento computacional?



Sistemático e eficiente

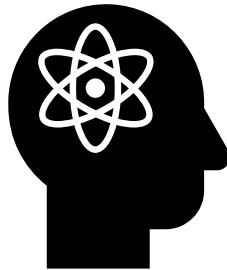
Formulação e resolução de problemas

Sejam capazes de resolver

Humanos & máquinas

Overview

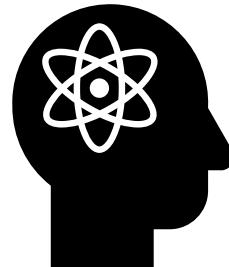
Pensamento computacional?



Habilidade
generalista

Overview

Pensamento computacional?



Matemática

Leitura

Escrita

Disciplina
acadêmica

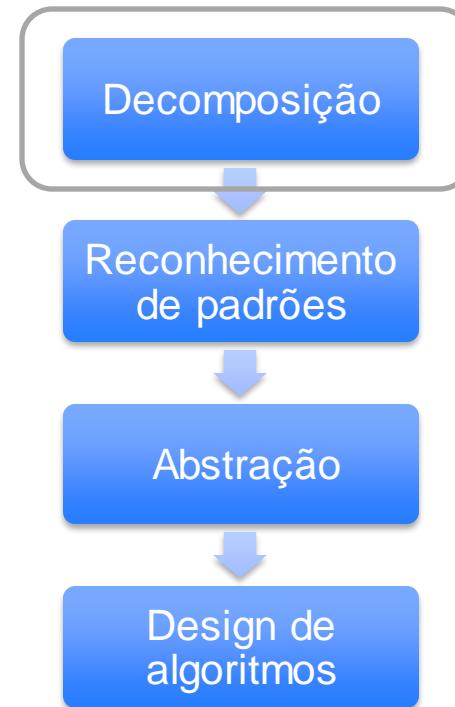
Habilidade
generalista



Overview

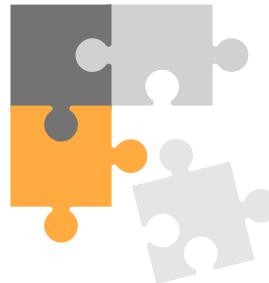
Baseado em 4 pilares

Dividir um problema complexo em subproblemas



Overview

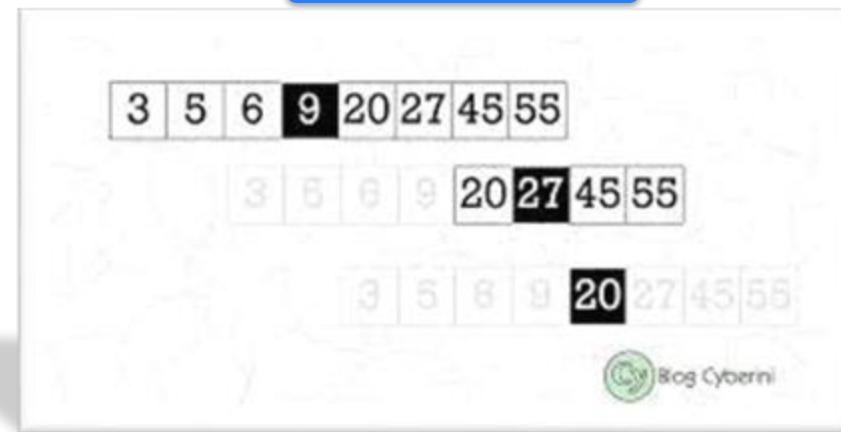
Baseado em 4 pilares



Decomposição

Reconhecimento
de padrões

Dividir um problema
complexo em subproblemas



Overview

Baseado em 4 pilares

Identificar padrões ou tendências

Decomposição

Reconhecimento de padrões

Abstração

Design de algoritmos

Overview

Baseado em 4 pilares

Identificar padrões ou tendências

Similaridades e diferenças entre os problemas



Decomposição

Reconhecimento de padrões

Abstração

Design de algoritmos



Overview

Baseado em 4 pilares

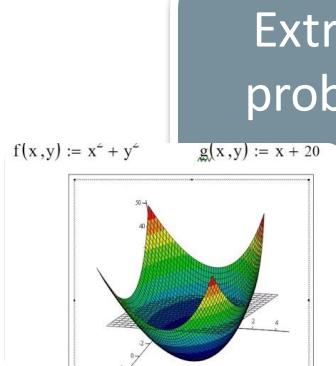
Extrapolar o conceito do problema para um forma generalista



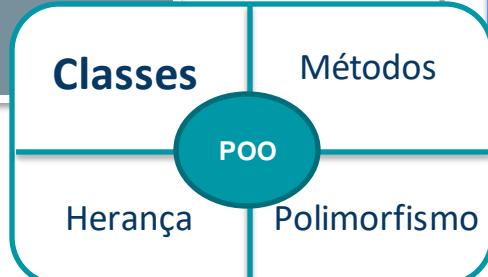
Overview

Baseado em 4 pilares

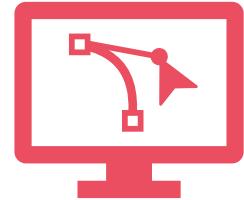
Extrapolar o conceito do problema para um forma generalista


$$f(x,y) := x^2 + y^2$$
$$g(x,y) := x + 20$$

$$C = 2\pi r$$



Decomposição



Design

Reconhecimento de padrões

Abstração

Design de algoritmos

Overview

Baseado em 4 pilares

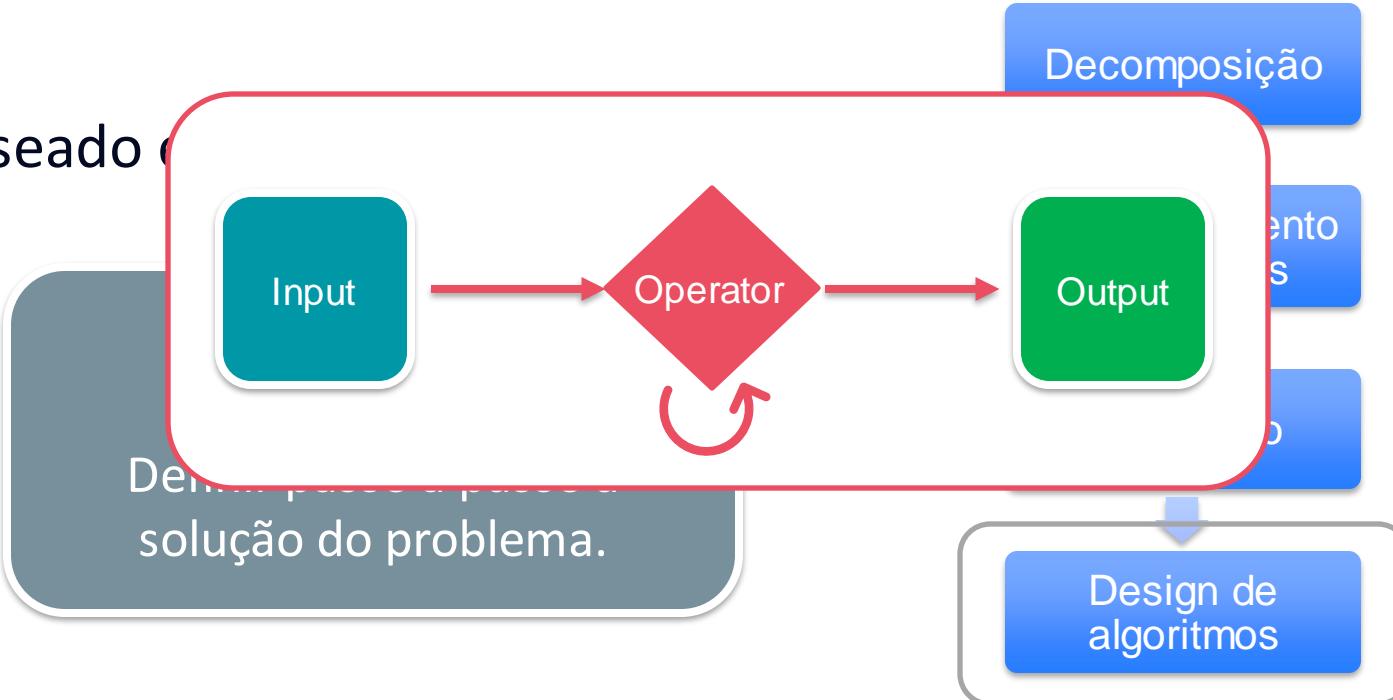
Automatizar

Definir passo a passo a solução do problema.



Overview

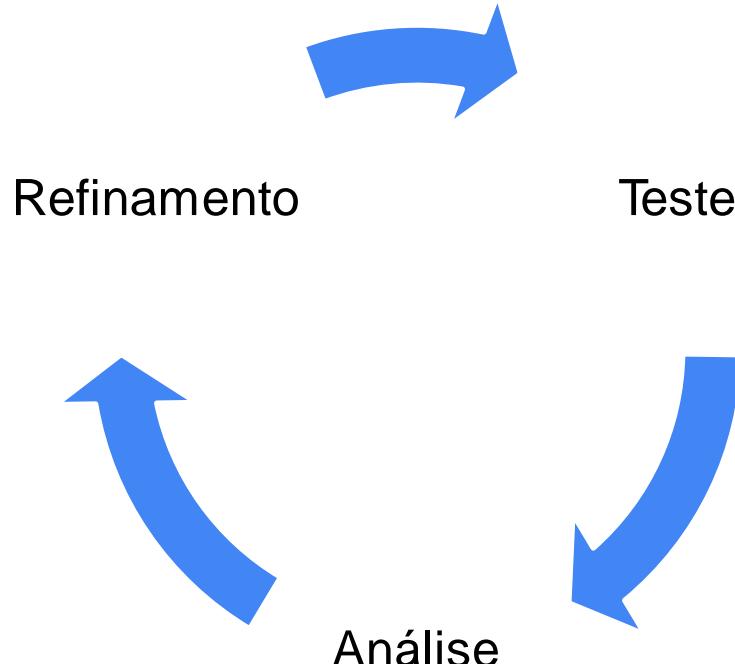
Baseado em



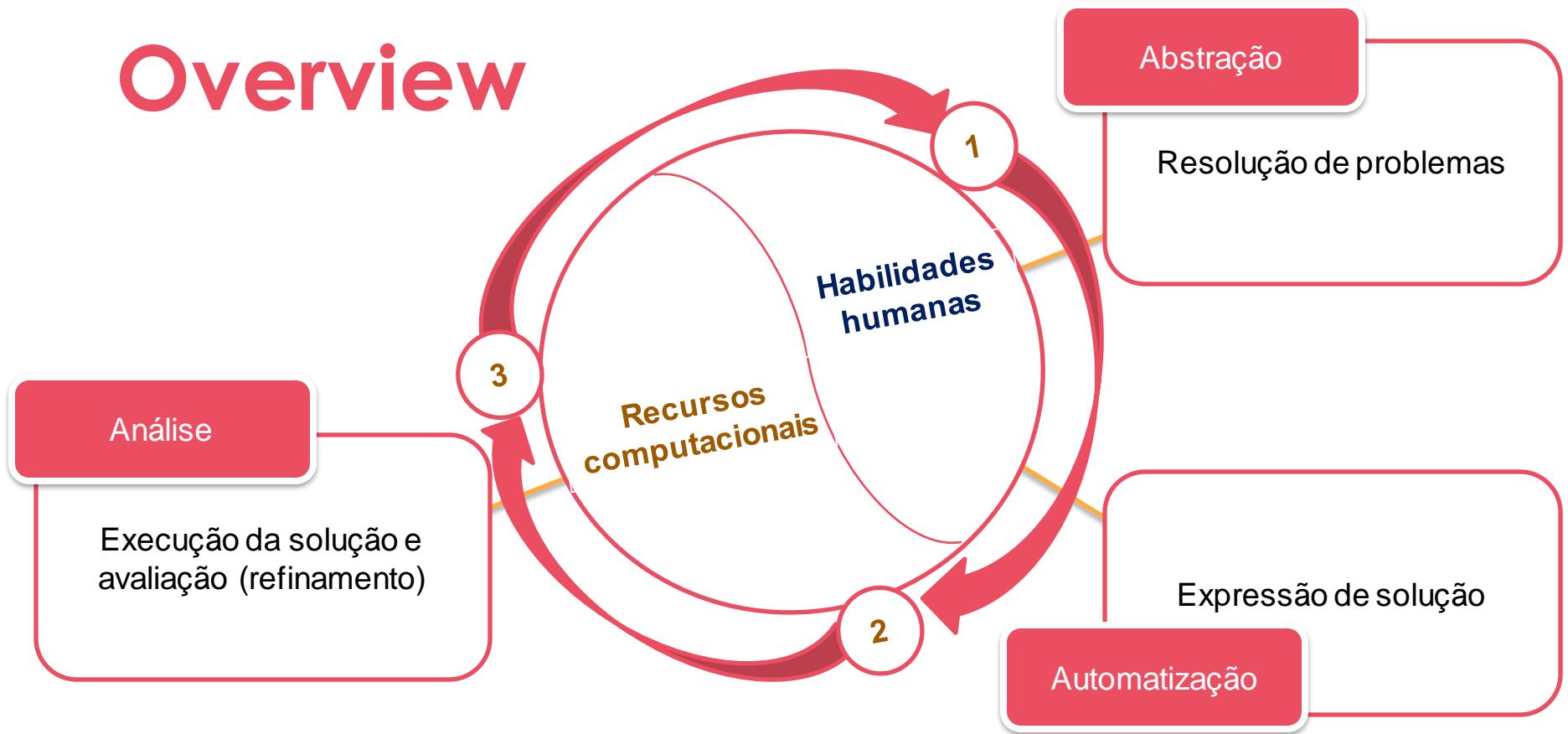
Overview

Processo Contínuo

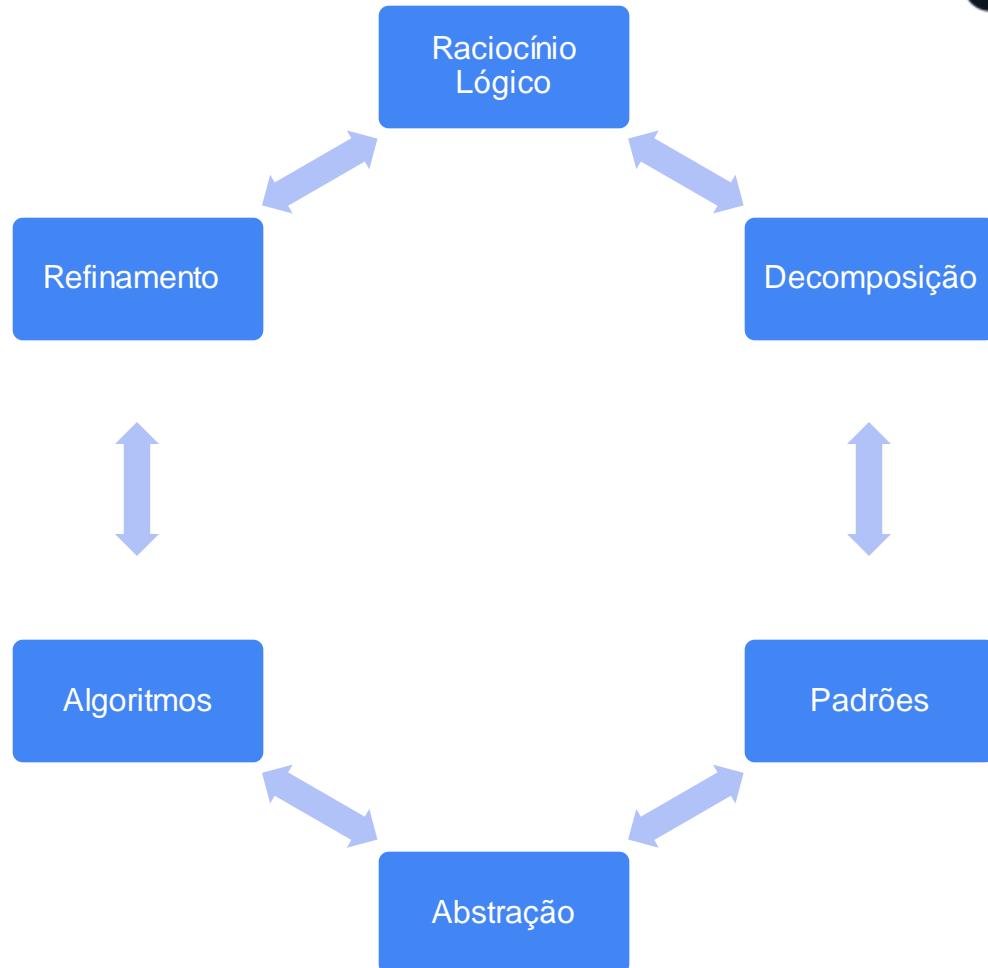
- Definir uma solução
- Testar a solução
- Aperfeiçoamento da solução encontrada



Overview



Overview



Overview

1.CS + Math

Desenvolvimento e abstração; Reconhecimento de padrões ...

3.CS + Sci/Eng + Math

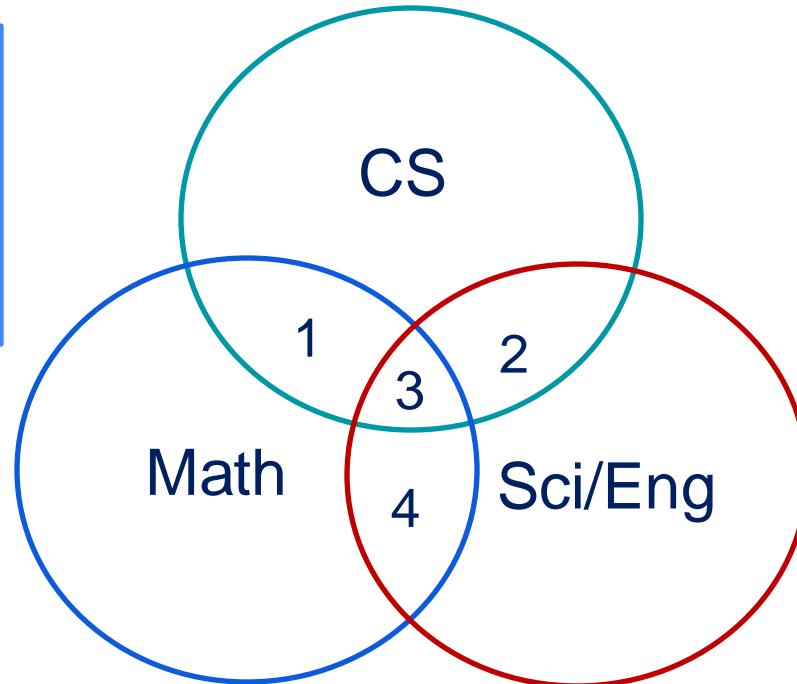
Modelagem; Definição de problemas; Definição e uso de abstrações; Reconhecimento de padrões ...

2.CS + Sci/Eng

Análise de dados e design de soluções; Definição e uso de abstrações; Teste e refinamento de algoritmos ...

4.Math +Sci/Eng

Desenvolvimento e abstração; Reconhecimento de padrões ...



Overview

Exemplos



Química

- Aperfeiçoamento de reações químicas pela utilização de algoritmos, através da identificação de químicos

Engenharia

- Simulações de aeronaves executadas via software em detrimento do tunel de vento

Overview

Exemplos

Biologia

- Modelagem e mapeamento do genoma humano

Computação

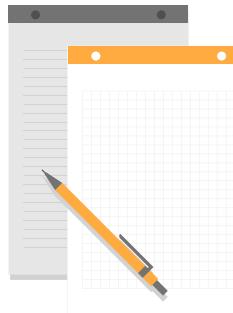
- Simulação de problemas de alta ordem em supercomputadores



Overview

Competências

- Pensamento sistemático
- Colaboração dentro da equipe
- Criatividade e design
- Facilitador



Etapa 2

Habilidades complementares

// Primeiros passos para começar a
programar/Pensamento Computacional

Percorso

Etapa 1

Introdução ao pensamento computacional

Etapa 2

Habilidade complementares

Etapa 3

Pilares: Decomposição

Percurso

Etapa 4

Pilares: Padrões

Etapa 5

Pilares: Abstração

Etapa 6

Pilares: Algoritmos

Percurso

Etapa 7

Estudo de caso conceitual: perdido

Etapa 8

Estudo de caso aplicado: Soma de um intervalo

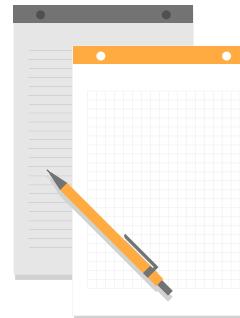
Etapa 9

Estudo de caso aplicado: Adivinhe um número

Habilidades

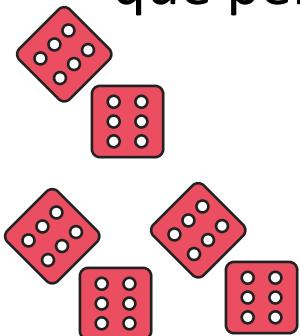
Raciocínio Lógico

Aperfeiçoamento



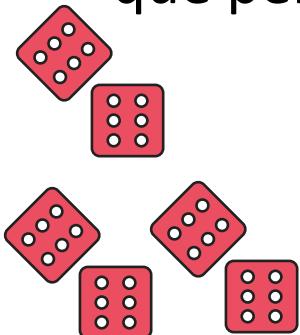
Raciocínio Lógico

Raciocínio lógico é uma forma de pensamento estruturado, ou raciocínio, que permite encontrar a conclusão ou determinar a resolução de um problema.



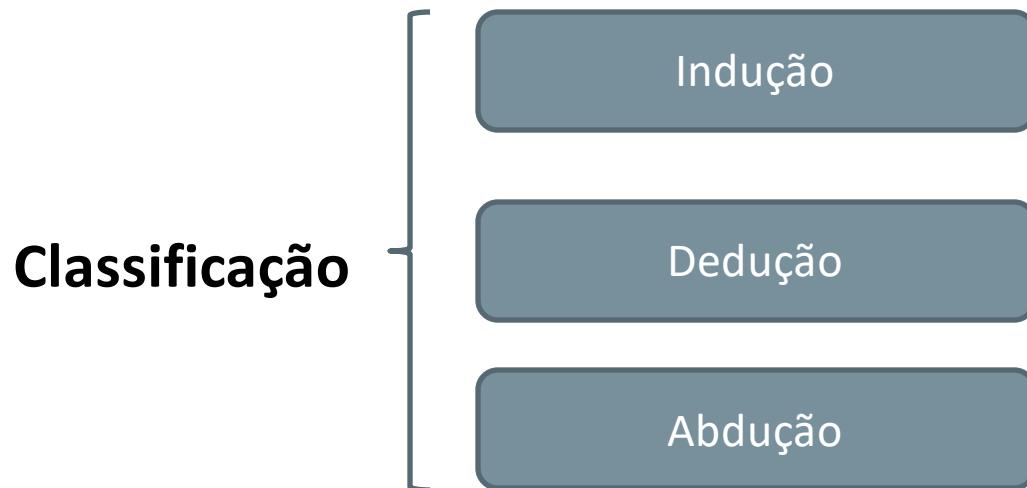
Raciocínio Lógico

Raciocínio lógico é uma forma de pensamento estruturado, ou raciocínio, que permite encontrar a conclusão ou determinar a resolução de um problema.

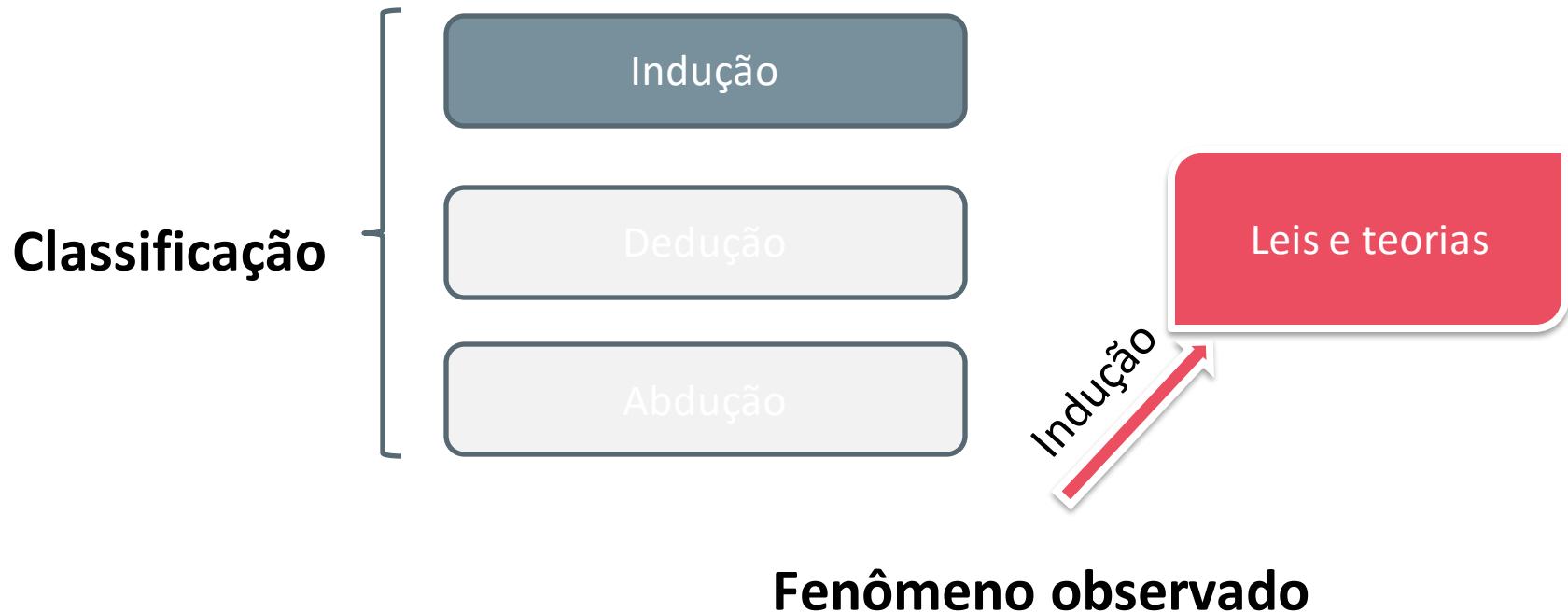


Habilidade de treinamento

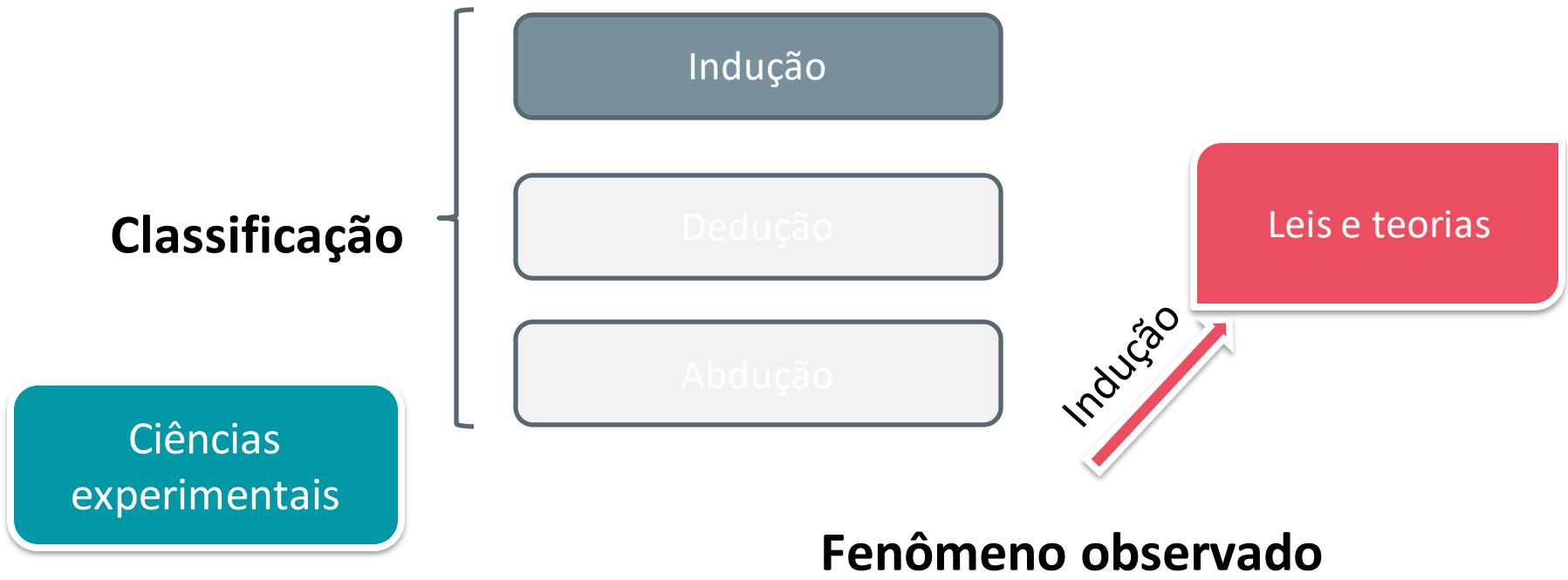
Raciocínio Lógico



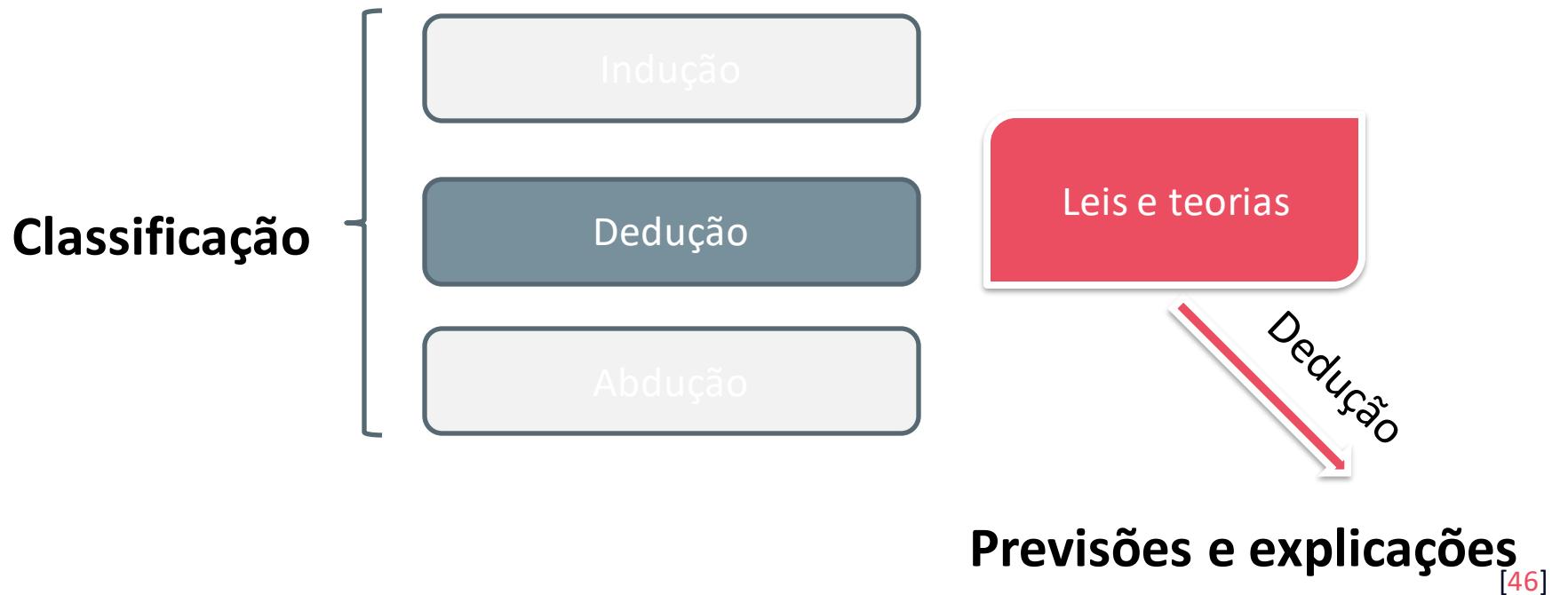
Raciocínio Lógico



Raciocínio Lógico



Raciocínio Lógico



Raciocínio Lógico

Classificação

Ciências exatas

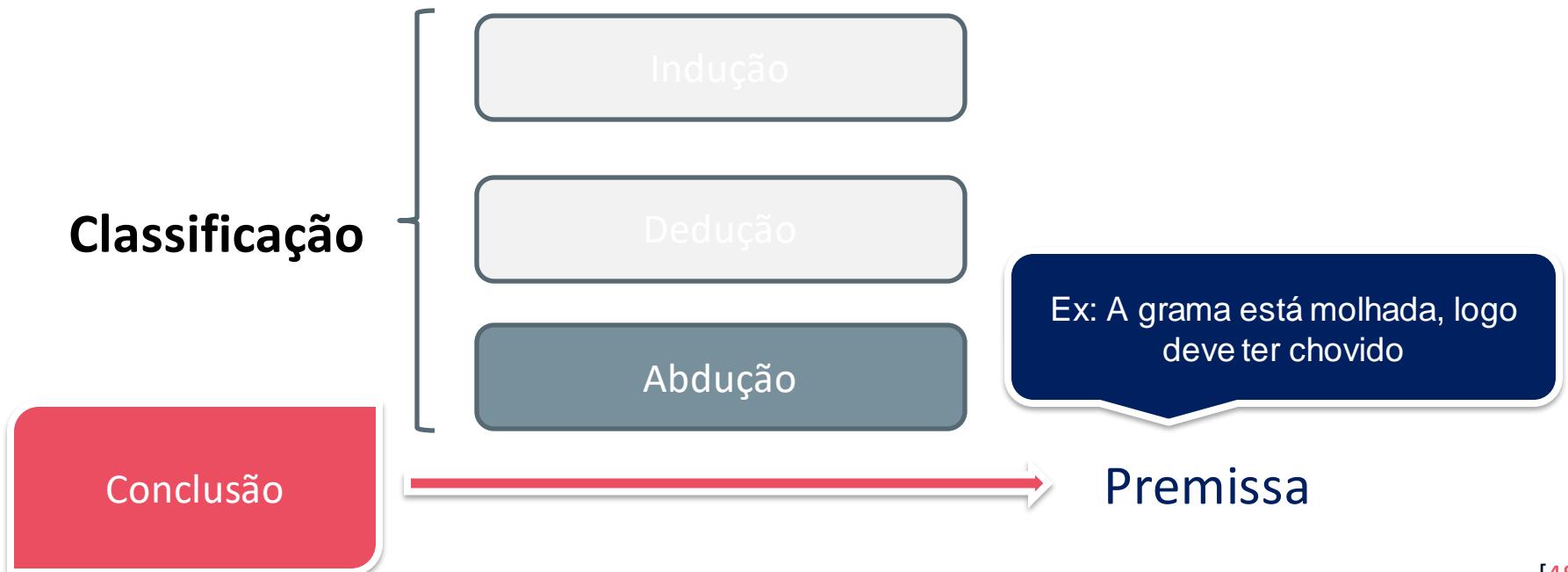


Leis e teorias

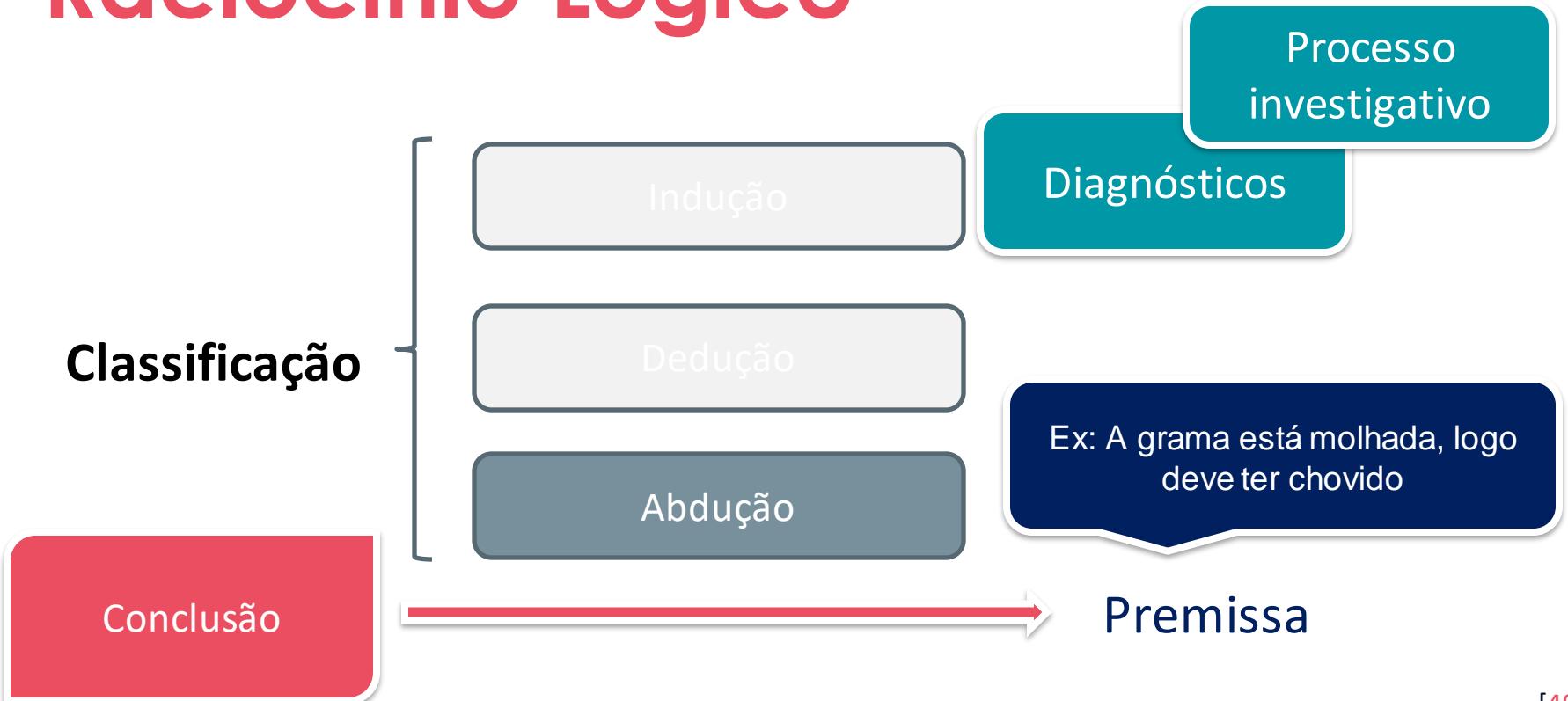
Previsões e explicações

Dedução

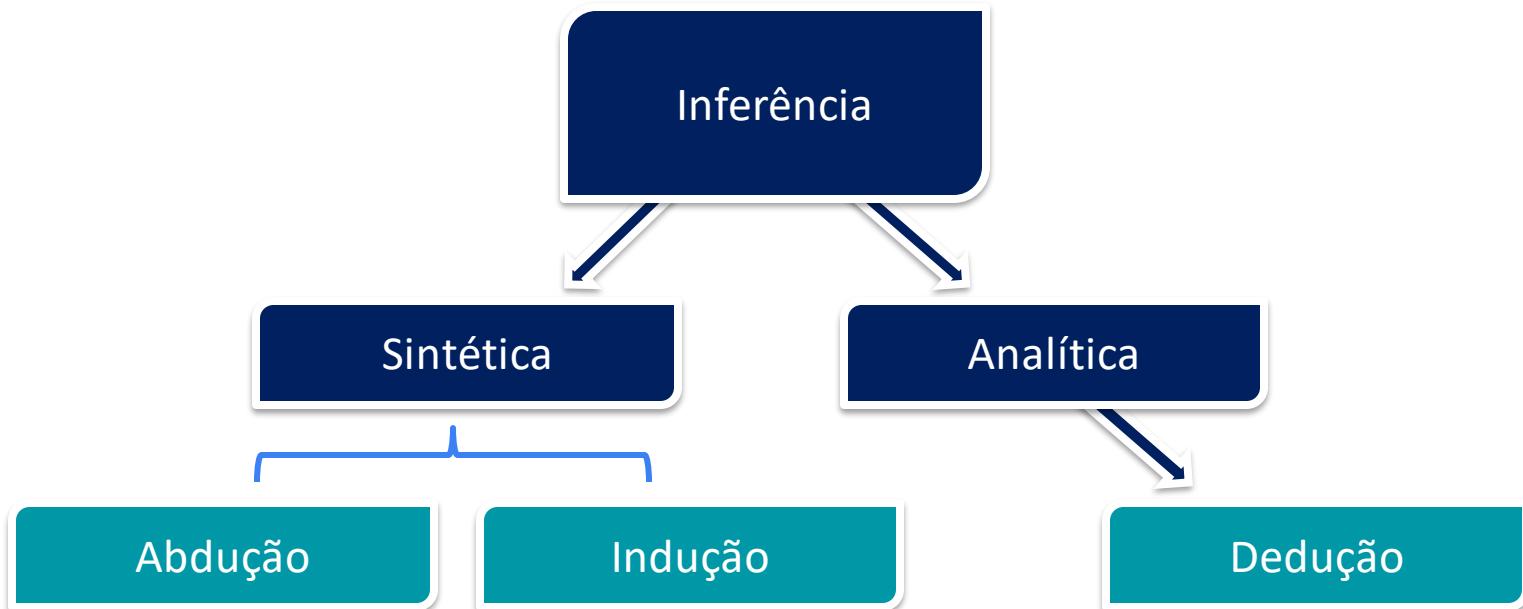
Raciocínio Lógico



Raciocínio Lógico

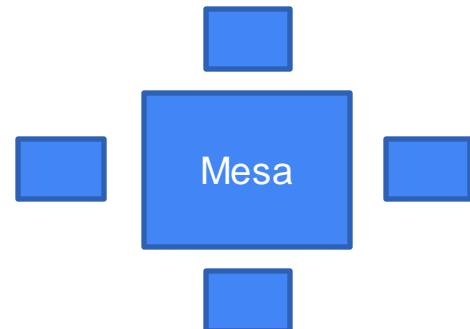


Raciocínio Lógico



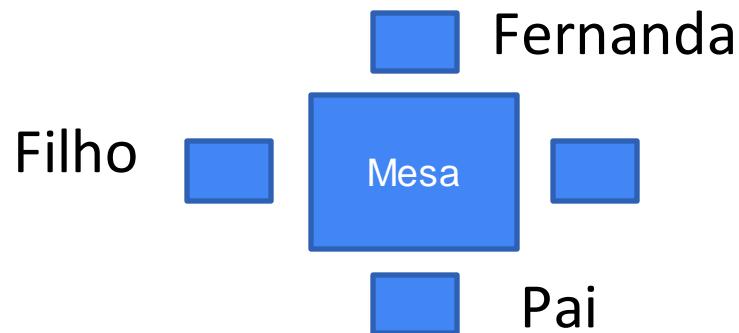
Raciocínio Lógico

Um pai, mãe e seu casal de filhos estão sentados em uma mesa. Os homens se chamam Roberto e Sérgio, as mulheres Teresa e Fernanda. Sabe-se que o pai está à frente de Fernanda e o filho à esquerda; e que a mãe está do lado direito de Sérgio.



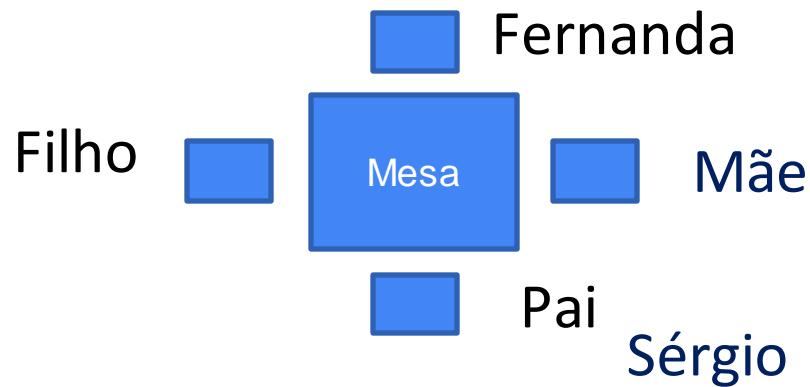
Raciocínio Lógico

Um pai, mãe e seu casal de filhos estão sentados em uma mesa. Os homens se chamam Roberto e Sérgio, as mulheres Teresa e Fernanda. Sabe-se que o pai está à frente de Fernanda e o filho à esquerda; e que a mãe está do lado direito de Sérgio.



Raciocínio Lógico

Um pai, mãe e seu casal de filhos estão sentados em uma mesa. Os homens se chamam Roberto e Sérgio, as mulheres Teresa e Fernanda. Sabe-se que o pai está à frente de Fernanda e o filho à esquerda; e que a mãe está do lado direito de Sérgio.



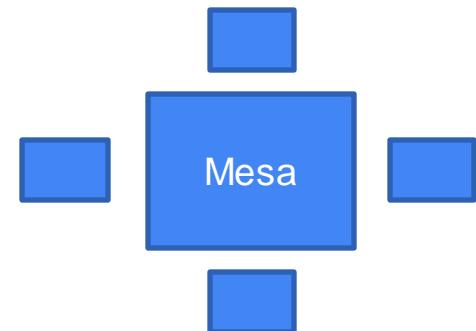
Raciocínio Lógico

Um pai, mãe e seu casal de filhos estão sentados em uma mesa. Os homens se chamam Roberto e Sérgio, as mulheres Teresa e Fernanda. Sabe-se que o pai está à frente de Fernanda e o filho à esquerda; e que a mãe está do lado direito de Sérgio.

R: Sérgio é o pai

Teresa é a mãe

Fernanda a filha e Roberto é o filho.



Aperfeiçoamento

Melhoramento

Ato de aperfeiçoar

Aprimoramento

Refinamento

Aperfeiçoamento

Melhoramento

Ato de aperfeiçoar

Aprimoramento

A partir de uma solução,
determinar pontos de melhora e
refinamento

Refinamento

Aperfeiçoamento

Ato de aperfeiçoar

- Encontrar solução eficiente
 - Otimizar processos
 - Simplificar linhas de códigos
 - Funções bem definidas
-
- Melhor uso de recursos
- Melhorar códigos e algoritmos

Etapa 3

Pilares: Decomposição

// Primeiros passos para começar a
programar/ Pensamento Computacional/

Percorso

Etapa 1

Introdução ao pensamento computacional

Etapa 2

Habilidade complementares

Etapa 3

Pilares: Decomposição

Percurso

Etapa 4

Pilares: Padrões

Etapa 5

Pilares: Abstração

Etapa 6

Pilares: Algoritmos

Percurso

Etapa 7

Estudo de caso conceitual: perdido

Etapa 8

Estudo de caso aplicado: Soma de um intervalo

Etapa 9

Estudo de caso aplicado: Adivinhe um número

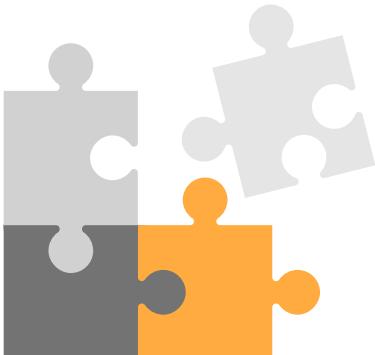
Objetivo Geral

É preciso coompreender como executar cada etapa de um pensamento computacional.

Dessa forma, as aulas subsequentes são dedicadas à compreensão individual de cada pilar desse processo de pensamento.

Decomposição

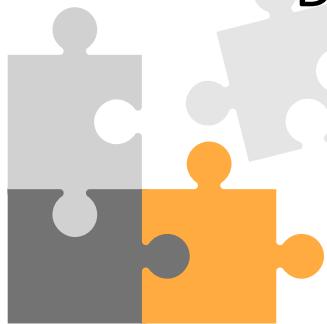
"If you can't solve a problem,
then there is an easier
problem that you can solve: find it"



George Polya – professor e matemático

Decomposição

Primeiro passo da resolução de problemas dentro do conceito de pensamento computacional



"Dado um problema complexo, devemos quebra-lo em problemas menores. Portanto, problemas mais fáceis e gerenciáveis."

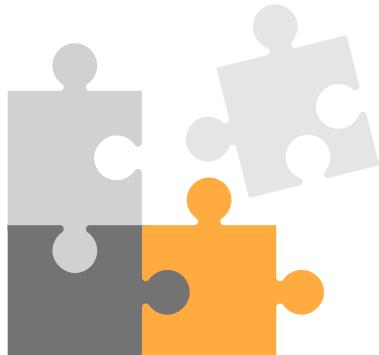
Decomposição

Estratégia

Processo de quebrar e determinar
partes menores e gerenciáveis



Análise

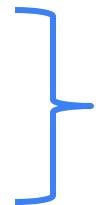


Decomposição

Estratégia

Estudar, explorar

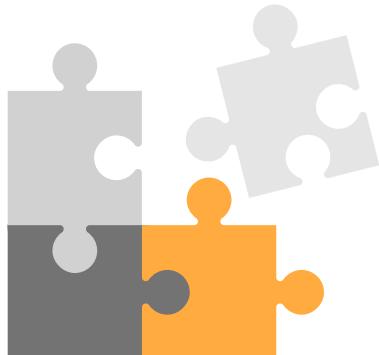
Processo de quebrar e determinar
partes menores e gerenciáveis



Análise

"realizar exame
detalhado"

Decompor em elementos
constituíntes

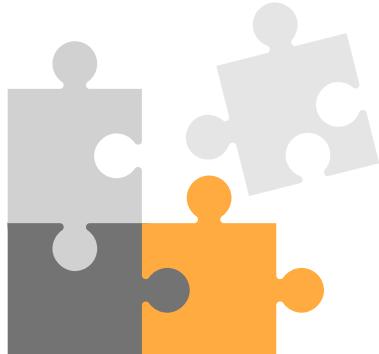


Decomposição

Estratégia

Combinar os elementos
recompondo o problema original

} Síntese



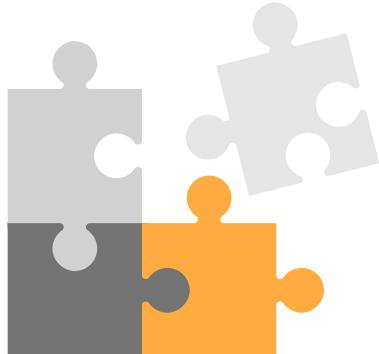
Decomposição

Estratégia

Processo de
reconstrução

Combinar os elementos
recompondo o problema original

Síntese

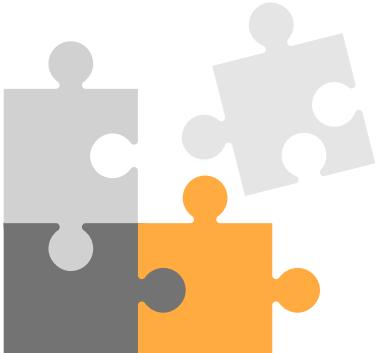


Consiste em reunir
elementos distintos
em um único
elemento

Fundir os
elementos de
maneira coerente

Decomposição

Ordem de execução de tarefas menores



Estratégia

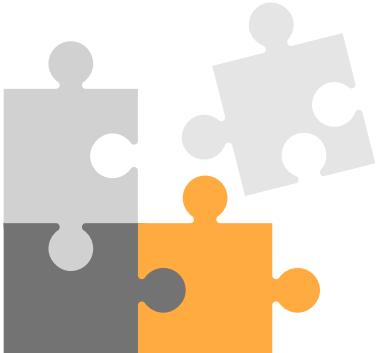


Sequêncial

Paralelo

Decomposição

Ordem de execução de tarefas menores



Estratégia

Sequêncial

Dependência entre tarefas.
Executadas em "fila"

Decomposição

Ordem de execução de tarefas menores



Estratégia

Paralelo

Tarefas podem ser executadas concomitantemente.



Eficiência



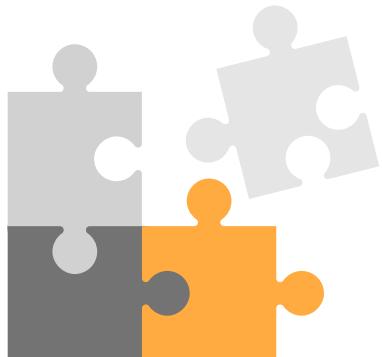
Tempo

Decomposição

Pequenos
problemas

Variáveis

Segmentação



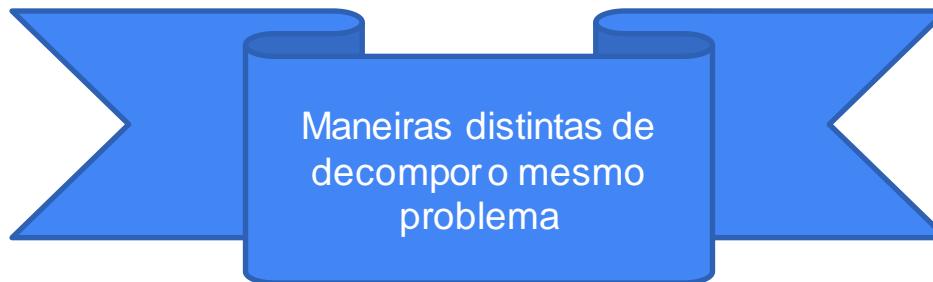
Decomposição

- Não basta aplicar
- Desenvolver a decomposição "by yourself"

Pequenos
problemas

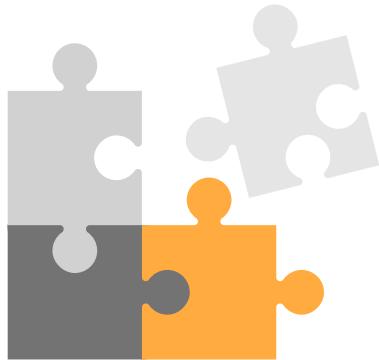
Variáveis

Segmentação



Decomposição

Como decompor?

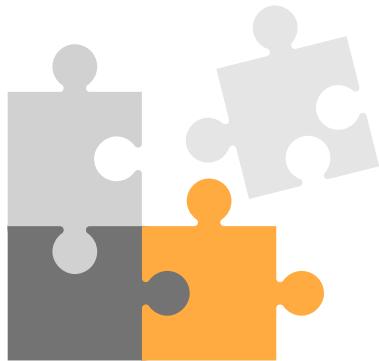


Decomposição

Decomposição



Exemplos



Decomposição

Ex do cotidiano: cozinhar

- Identificar os ingredientes
- Determinar as etapas (sequêncial ou paralelo)
- Executar cada etapa
- Agregar os ingredientes para finalizar (Recompor com coerência)



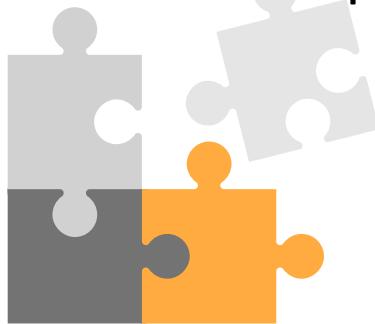
Decomposição

Ex do cotidiano: funcionamento de uma bike

- Identificar os componentes
- Papel de cada componente
- Interdependência das peças



Funcionamento
do sistema



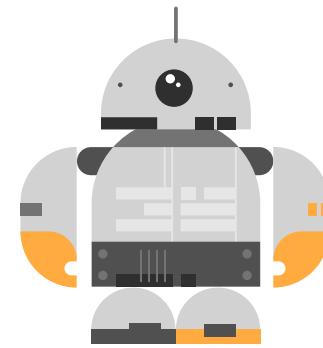
Decomposição

Exemplo: criar um app

- Finalidade
- Interface
- Funcionalidades
- Pré-requisitos



Definição de componentes e etapas



Desenvolvimento mais eficiente

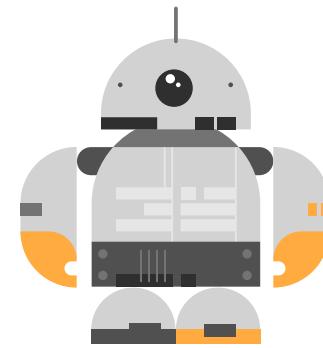
Decomposição

Exemplo: criar um app

- Finalidade
- Interface
- Funcionalidades
- Pré-requisitos



Definição de
componentes e etapas



Desenvolvimento mais
eficiente

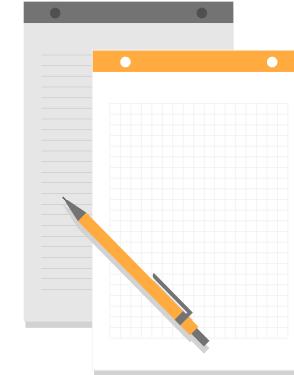
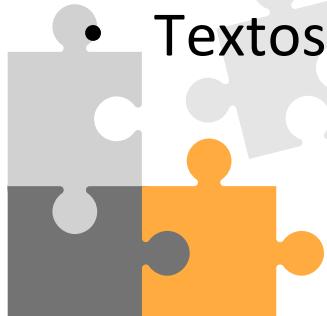
Decomposição

Exemplo: Artigo

- O que será abordado?
- Estrutura
- Conteúdo de cada tópico
- Textos de conexão



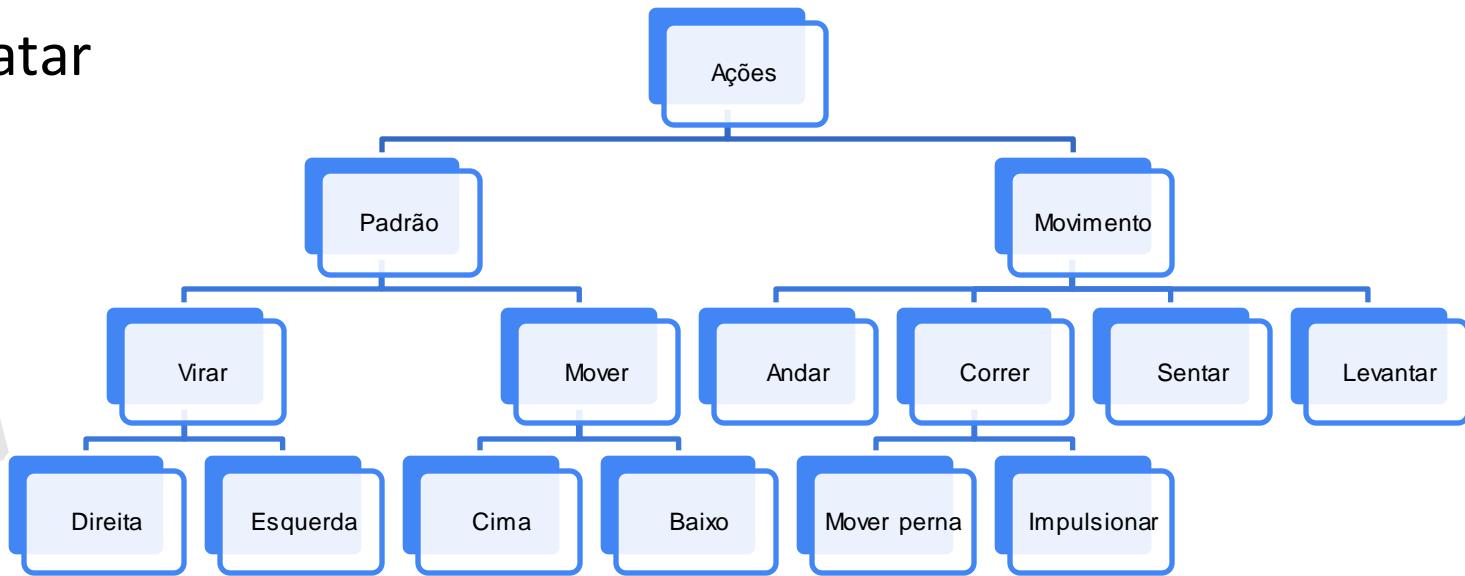
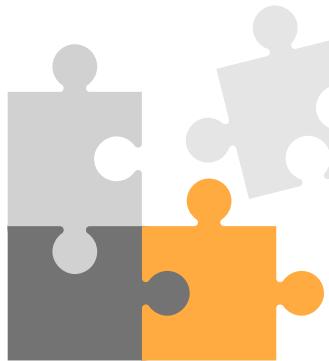
Definição de
componentes e etapas



Sequêncial ou paralelo
Em ordem ou não

Decomposição

Exemplo: movimentos
de um avatar



Etapa 4

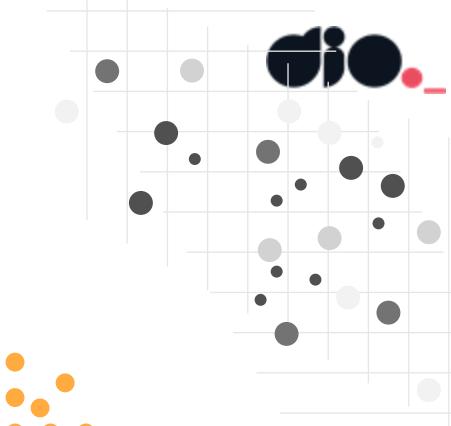
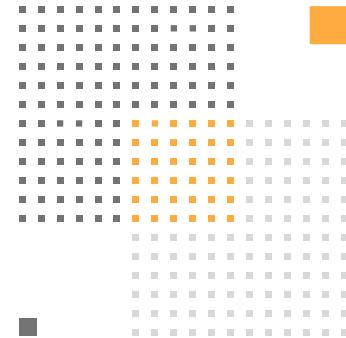
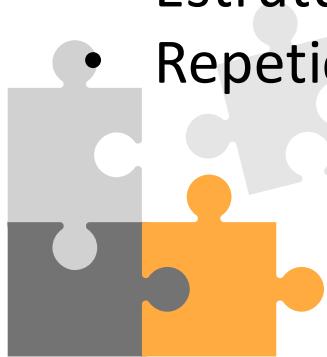
Pilares: Padrões

// Primeiros passos para começar a
programar/ Pensamento Computacional/

Padrões

Reconhecimento de Padrões

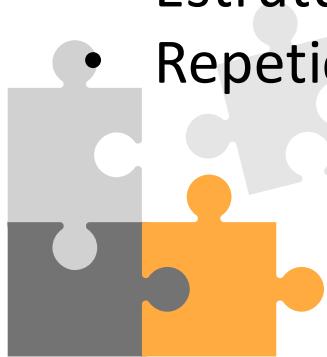
- Modelo base
- Estrutura invariante
- Repetição



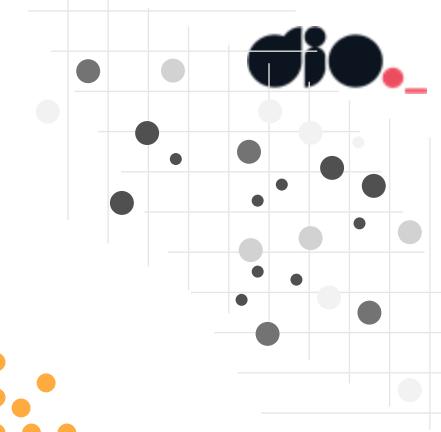
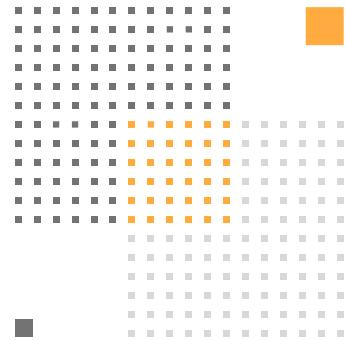
Padrões

Reconhecimento de Padrões

- Modelo base
- Estrutura invariante
- Repetição

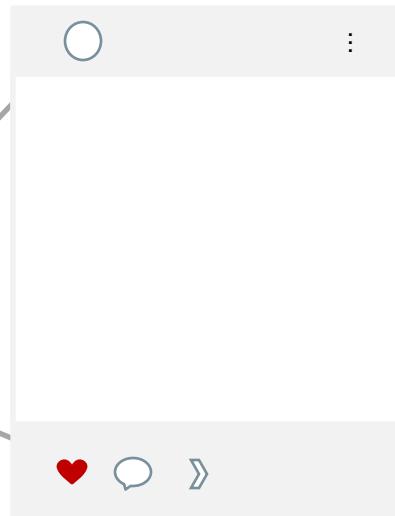
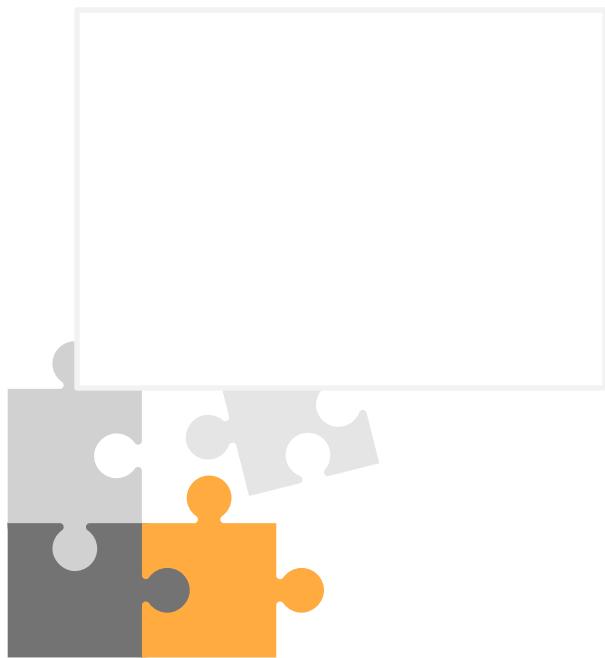


Similaridades e
diferença



Padrões

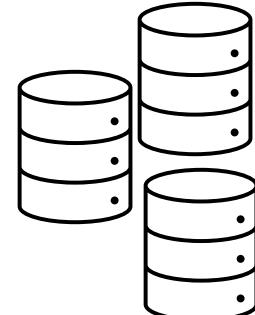
Ex: fotos de redes sociais



Compressão



Salvar no servidor
de dados



Padrões

Ex: fotos de redes sociais



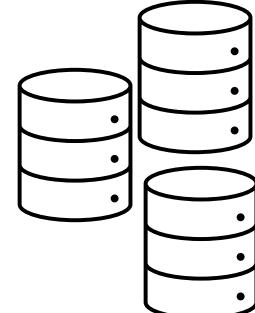
Processo utilizado por
plataformas diferentes



Compressão

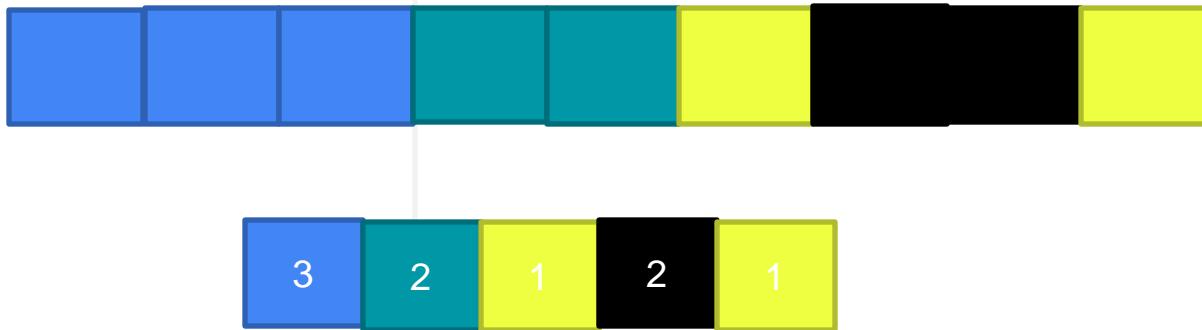


Salvar no servidor
de dados



Padrões

Ex: Compressão de dados

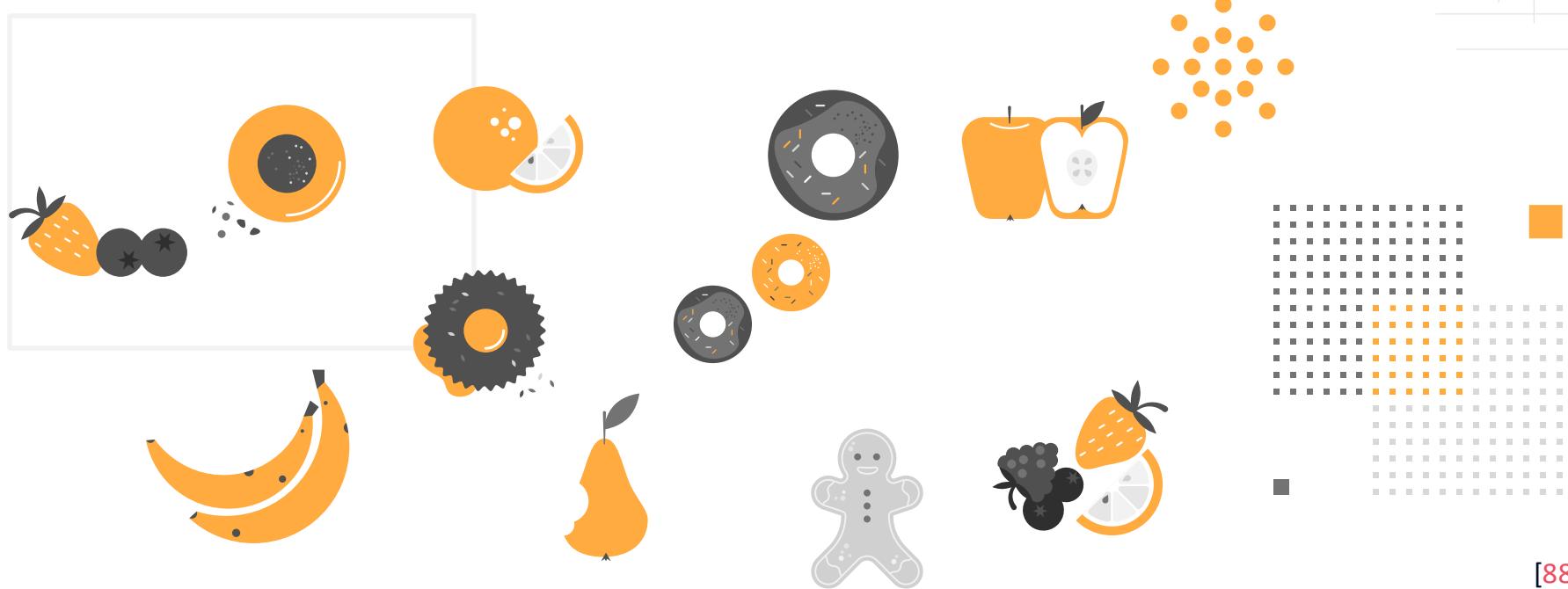


Compressão por reconhecimento de padrões



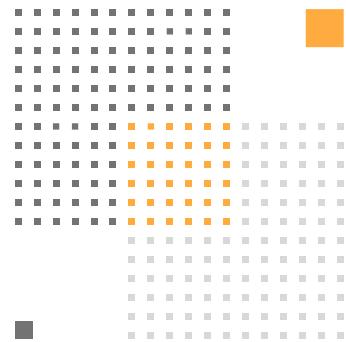
Padrões

Seres vivos x padrões



Padrões

Seres vivos x padrões

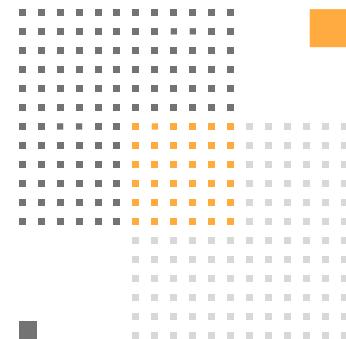


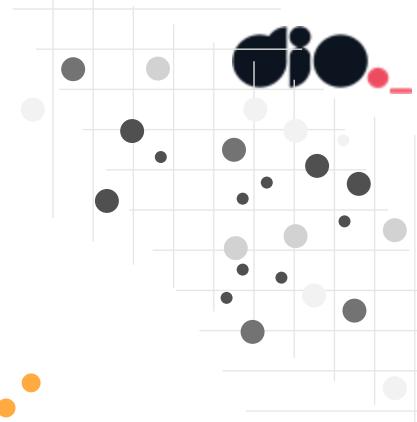
Padrões

Reconhecimento de Padrões



- Por que determinar padrões?





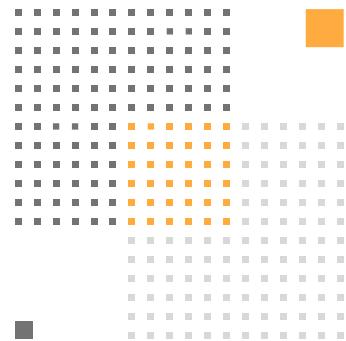
Padrões

Reconhecimento de Padrões

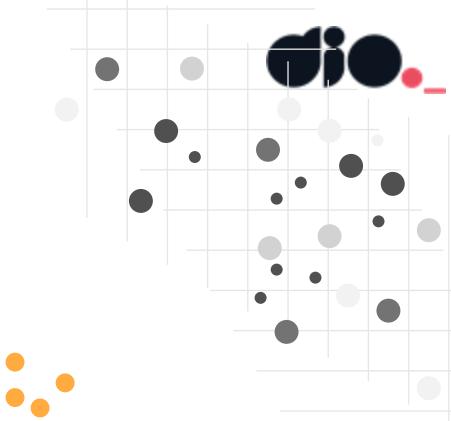


- Por que determinar padrões?

Generalizar, com objetivo de obter
resolução para problemas diferentes



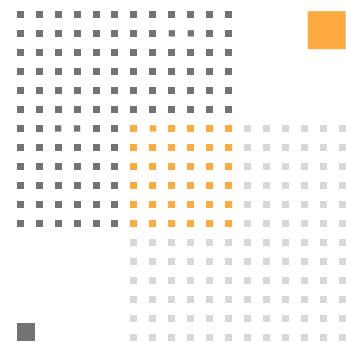
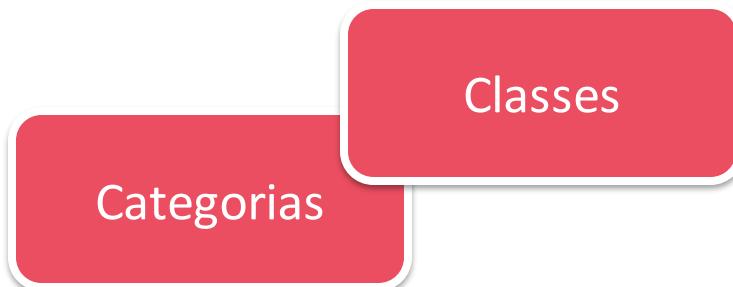
Padrões



Reconhecimento de Padrões



- Por que determinar padrões?



Padrões



Reconhecimento de Padrões



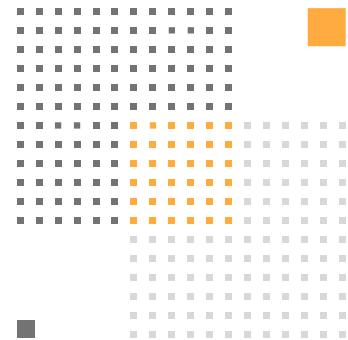
- Por que tipos de media drões?

Dependem do domínio

Tipo de media

Categorias

Classes



Padrões

Pelo ser humano

- Grau de similaridade
- Grupos conhecidos x objeto desconhecido

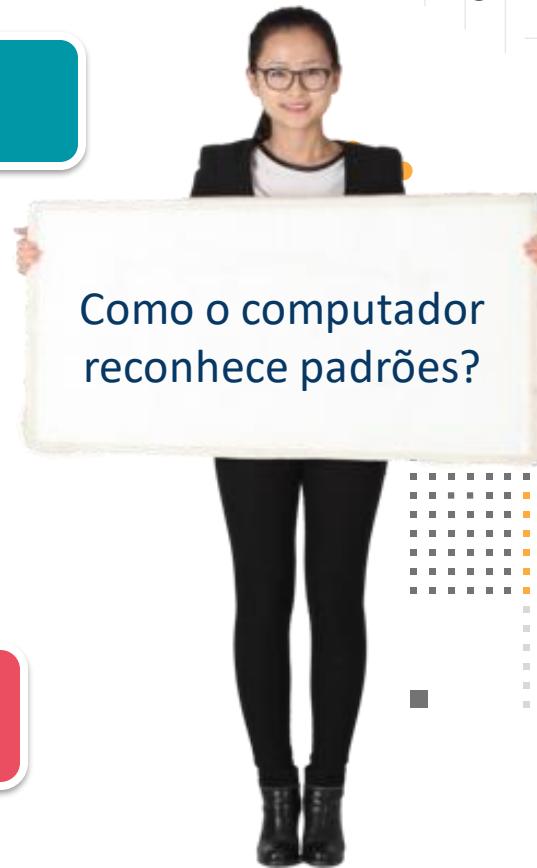


Padrões

Pelo ser humano

- Grau de similaridade
- Grupos conhecidos x objeto desconhecido

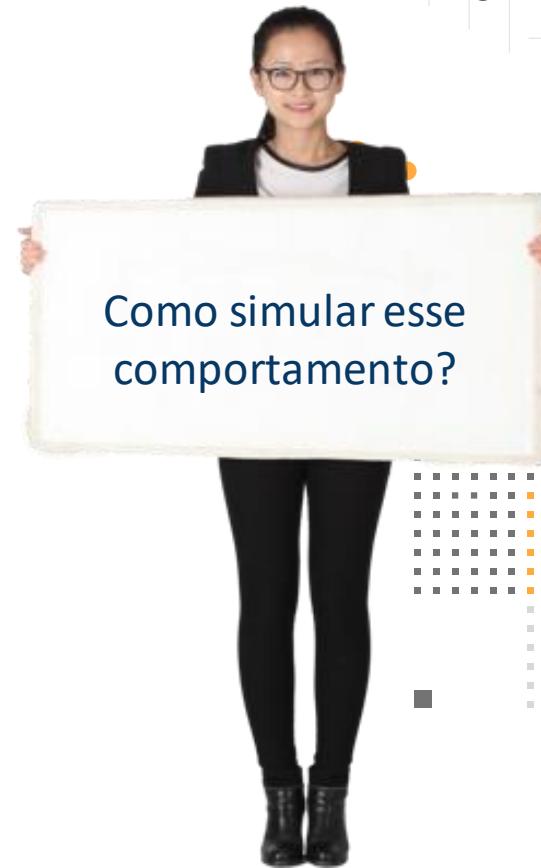
COMPARAÇÃO



Padrões

Representação de atributos

Aprendizado – conceito
associado ao objeto

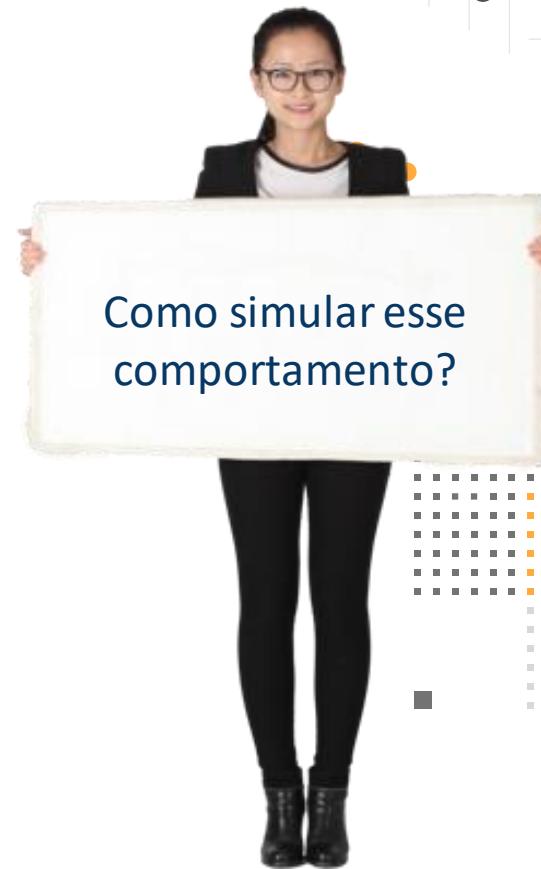


Padrões

Representação de atributos

Aprendizado – conceito associado ao objeto

Armazenar dados



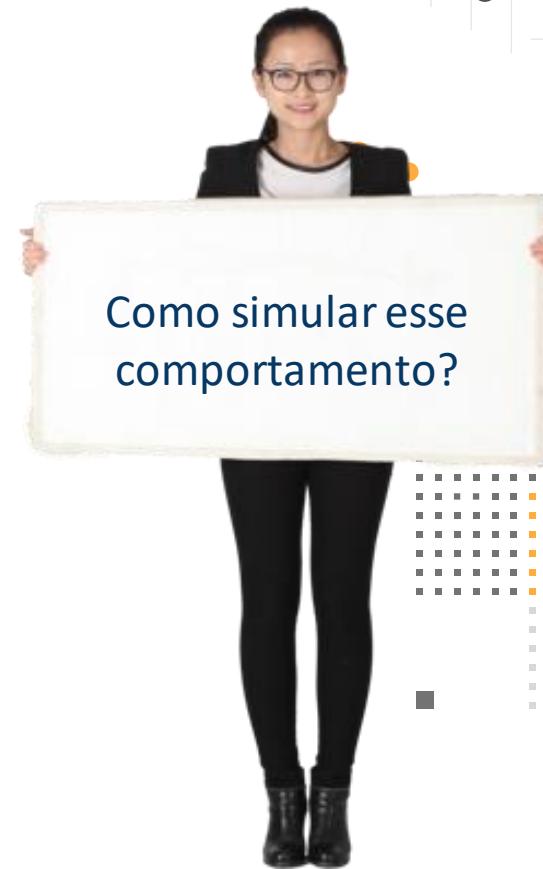
Padrões

Representação de atributos

Aprendizado – conceito associado ao objeto

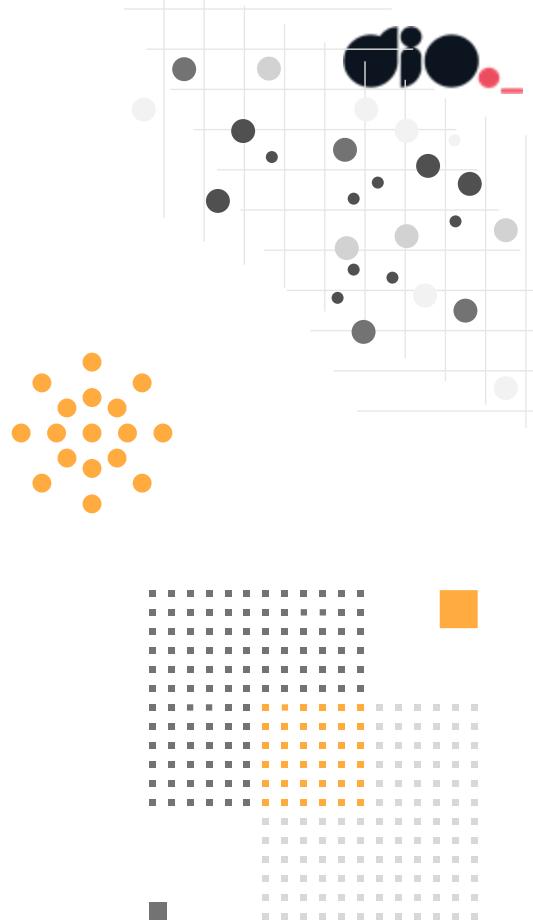
Armazenar dados

Regras de decisão

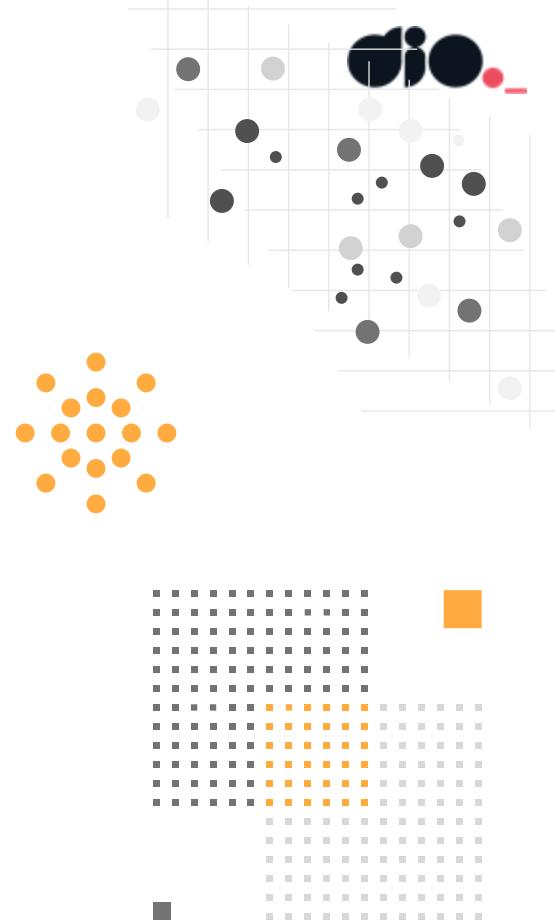
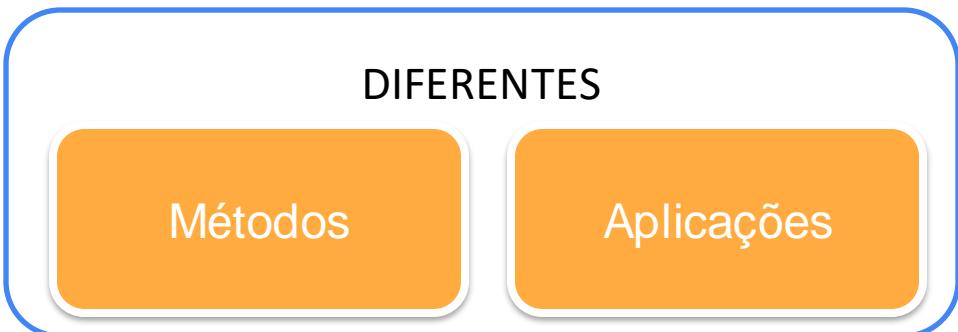
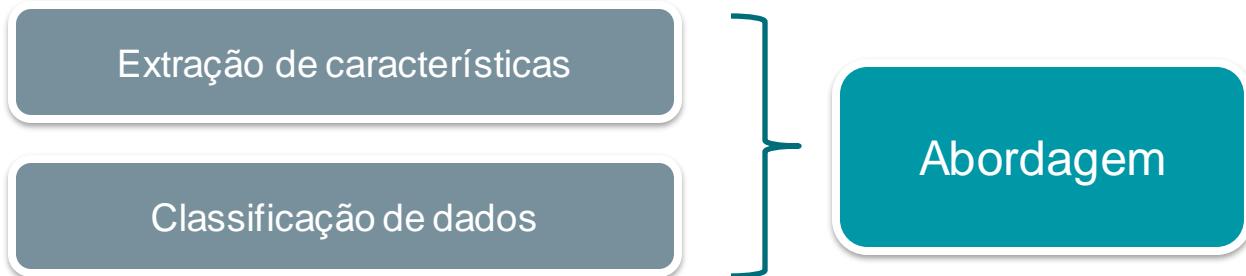


Padrões

Em resumo ...



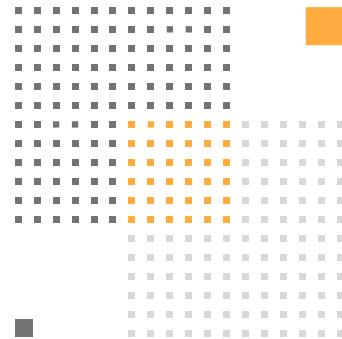
Padrões



Padrões

Aplicações

- Classificação de dados
- Reconhecimento de imagem
- Reconhecimento de fala
- Análise de cenas
- Classificação de documentos



Padrões

Machine Learning

Aplicações

- Classificação de dados
- Reconhecimento de imagem
- Reconhecimento de fala
- Análise de cenas
- Classificação de documentos

Redes Neurais



Inteligência Artificial

Ciência de dados

Etapa 5

Pilares: Abstração

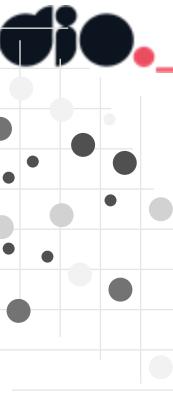
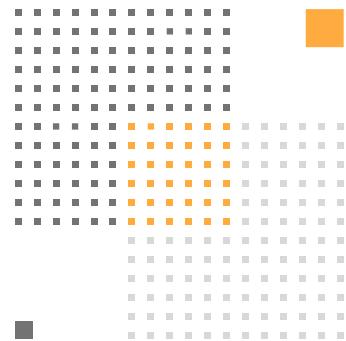
// Primeiros passos para começar a
programar/ Pensamento Computacional/

Abstração

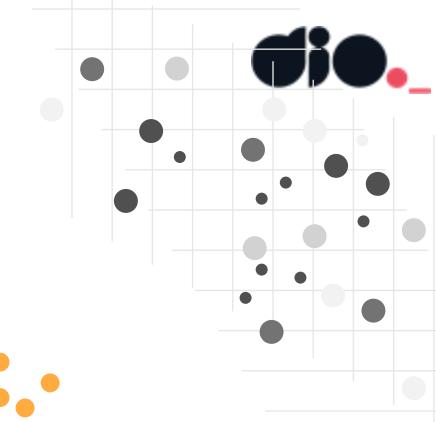
Generalização /
Abstração

ABSTRAIR

Observar, um ou mais elementos,
avaliando características e
propriedades em separado



Abstração



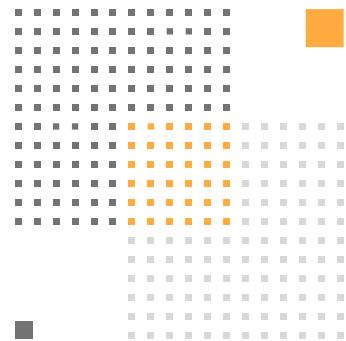
Generalização /
Abstração

ABSTRAÇÃO

Processo intelectual de
isolamento de um objeto da
realidade

ABSTRAIR

Observar, um ou mais elementos,
avaliando características e
propriedades em separado



Abstração

ABSTRAIR

Observar, um ou mais elementos, avaliando características e propriedades em separado

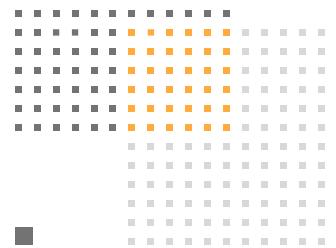
Generalização / Abstração

ABSTRAÇÃO

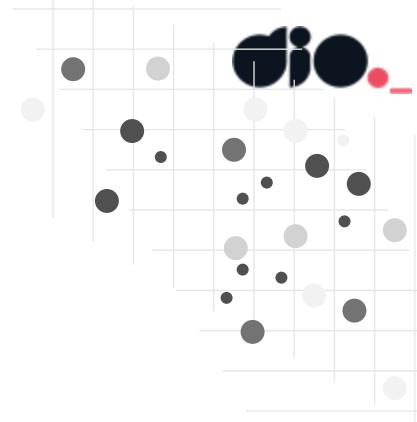
Processo intelectual de isolamento de um objeto da realidade

Generalizar

Tornar-se geral, mais amplo, extensão

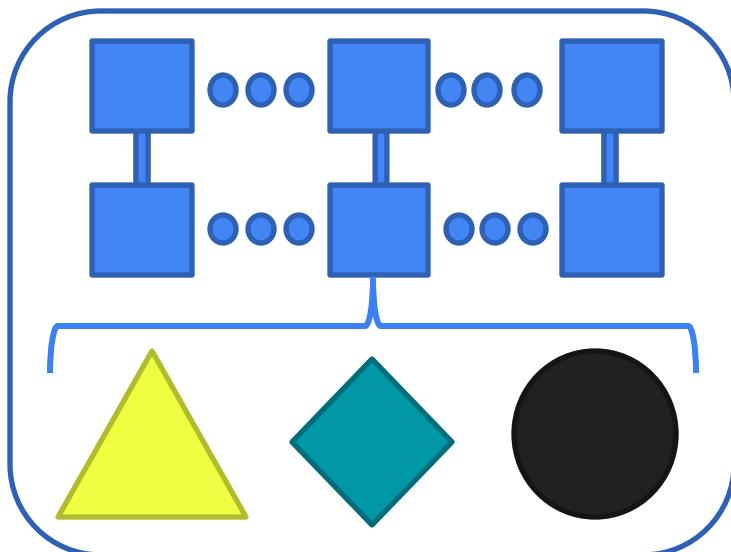


Abstração

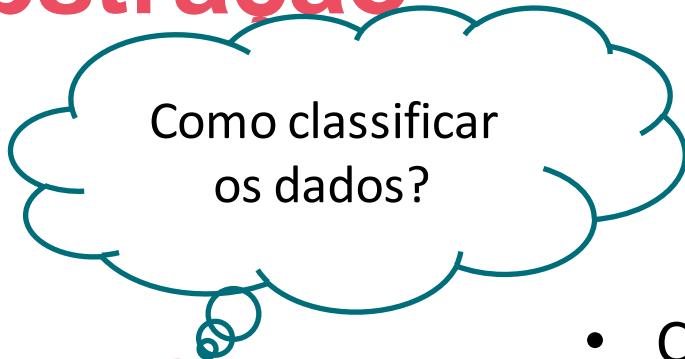


Generalização / Abstração

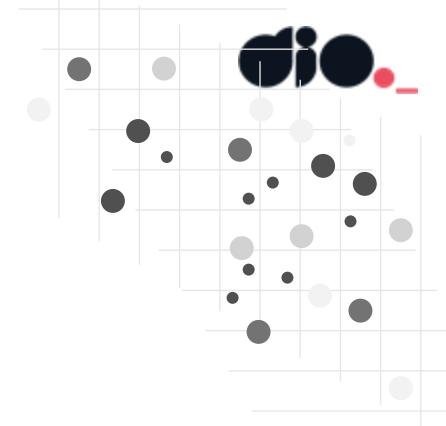
Generalização, na lógica, é a operação intelectual que consiste em reunir numa classe geral, um conjunto de seres ou fenômenos similares.



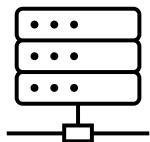
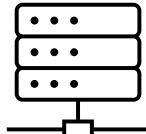
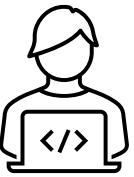
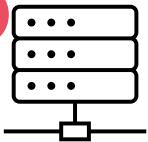
Abstração



- Características
- Pontos essenciais
- Generalizar x detalhar



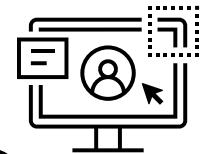
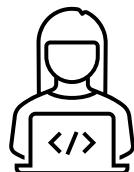
Abstração



REPRESENTAÇÃO



1010 1010 1010
1010 1010 1010



Abstração



Estudantes

Representação de dados



Abstração



Estudantes

Representação de dados

CARACTERÍSTICAS

Abstração

Representação de dados



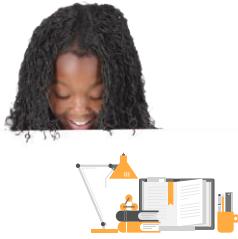
Estudantes

CARACTERÍSTICAS

- Nome completo
- Matrícula
- Endereço
- Campus
- Curso
- Telefone
- Email
- ...
- Trabalho
- Tem filhos
- Programa preferido
- Livro preferido
- Tamanho do calçado
- ...



Abstração



Estudantes

Pontos
essenciais

esentação de dados

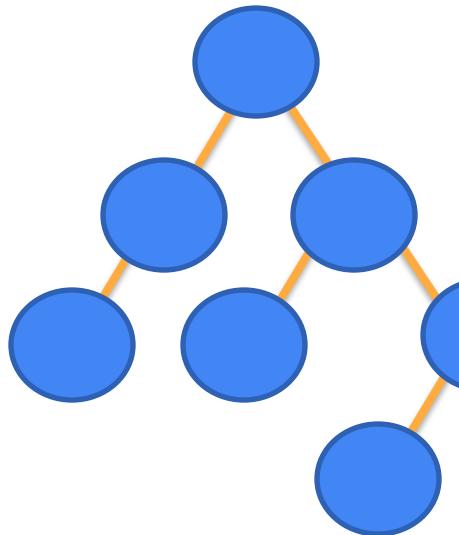
CARACTERÍSTICAS

- Nome completo
- Matrícula
- Endereço
- Campus
- Curso
- Telefone
- Email
- ...

- Trabalho
- Tem filhos
- Faz esportes
- Lida com animais
- Torna-se um(a) calçado
- ...

Detalhes

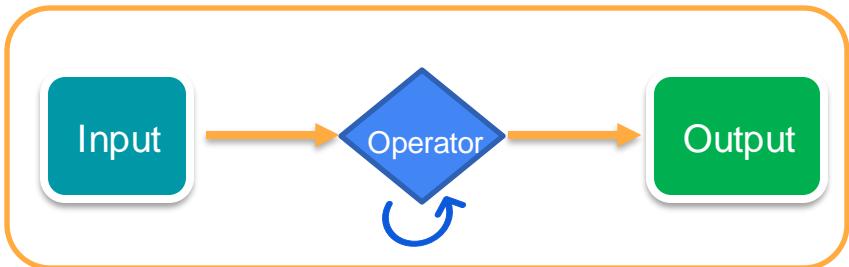
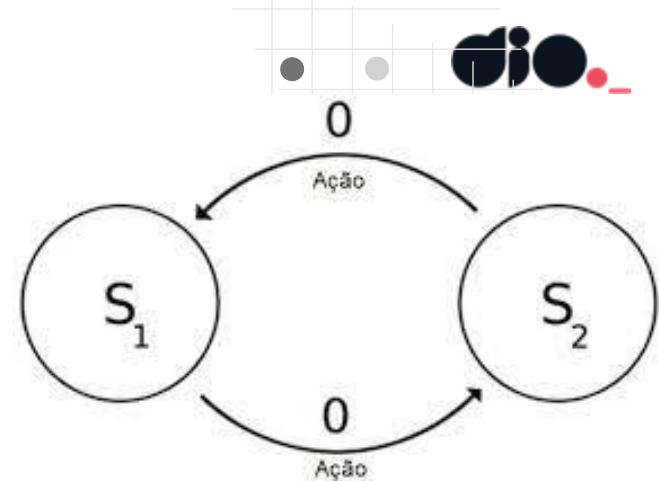
Abstração



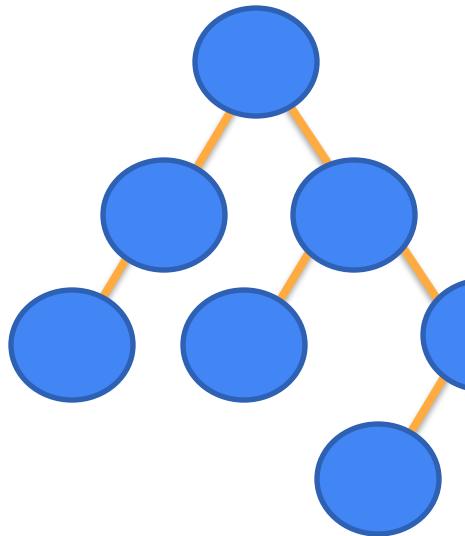
python™



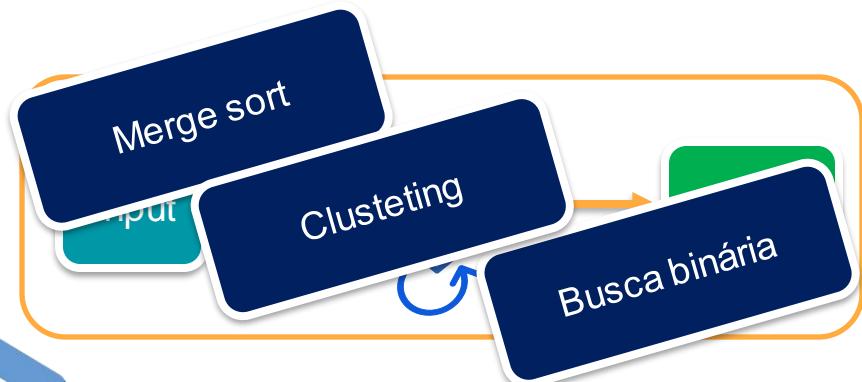
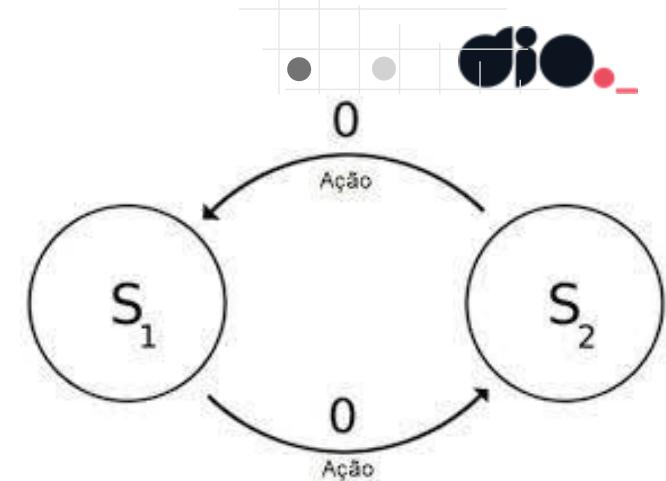
Conceitos baseados
em abstrações



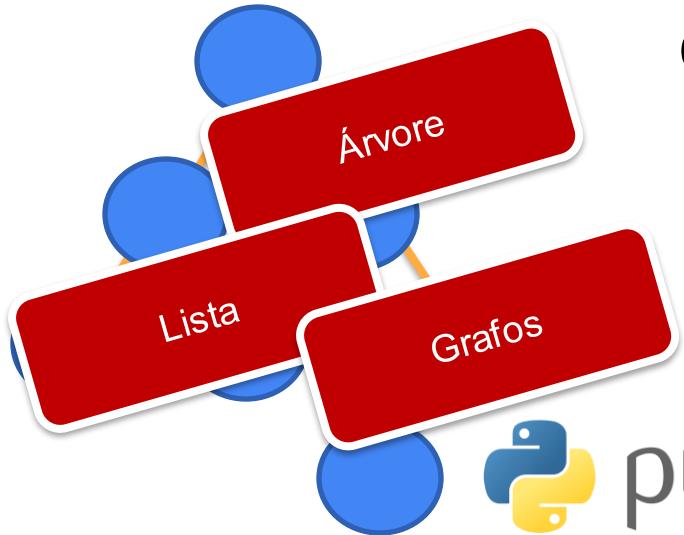
Abstração



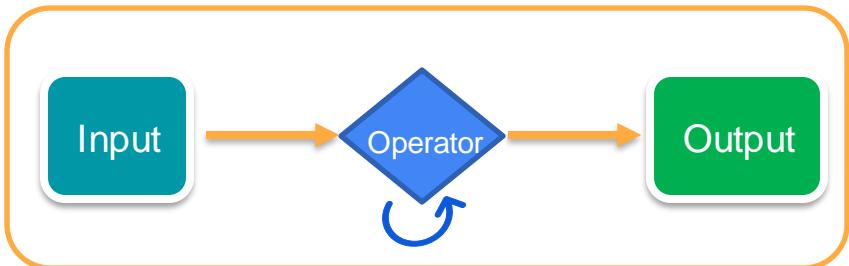
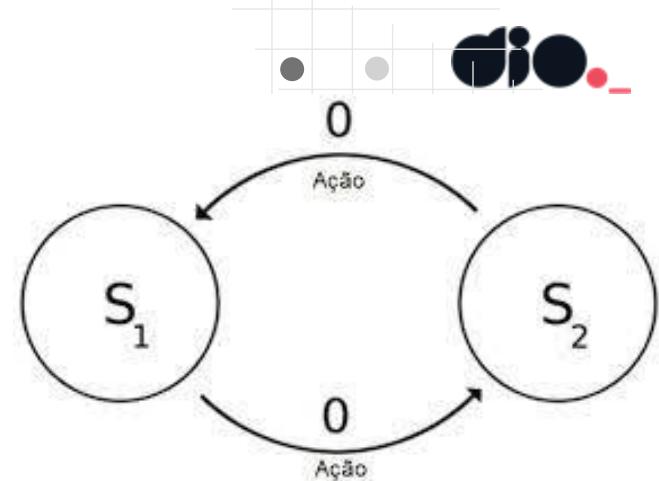
Conceitos baseados
em abstrações



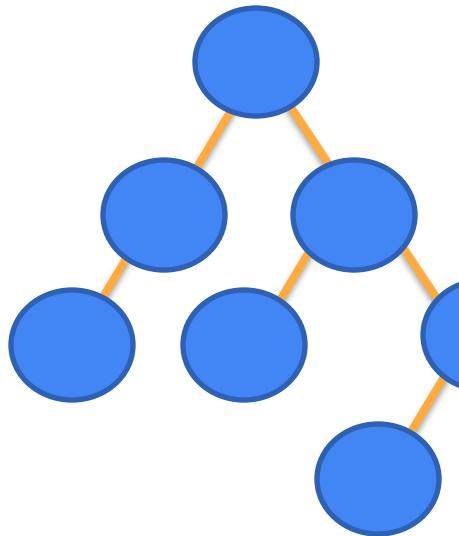
Abstração



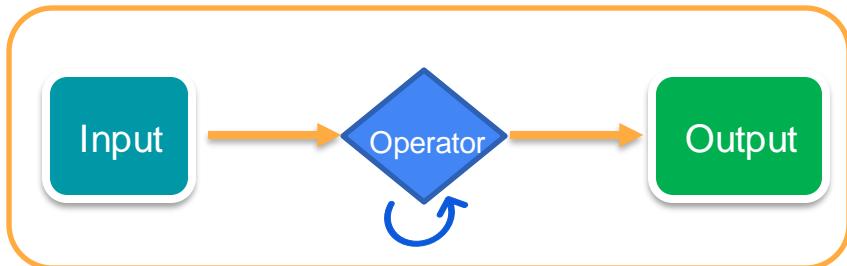
Conceitos baseados
em abstrações



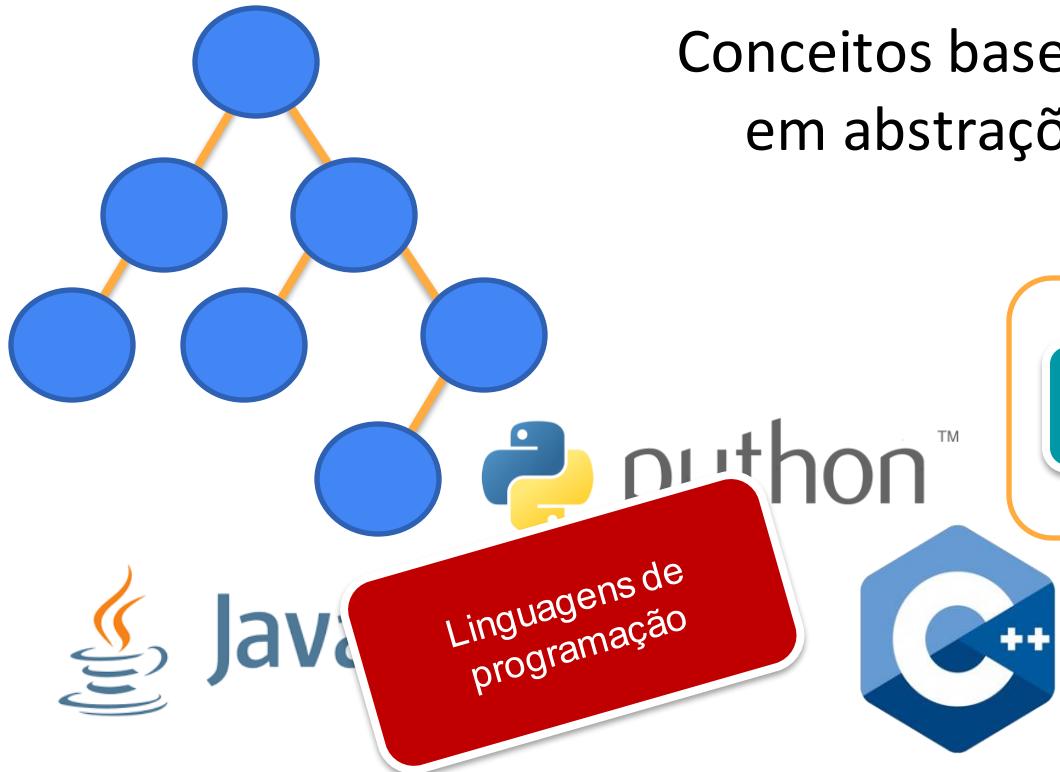
Abstração



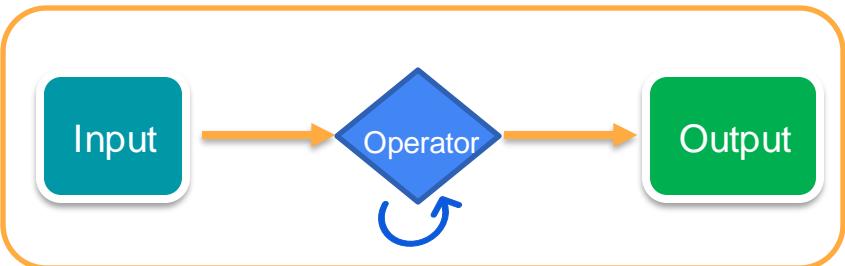
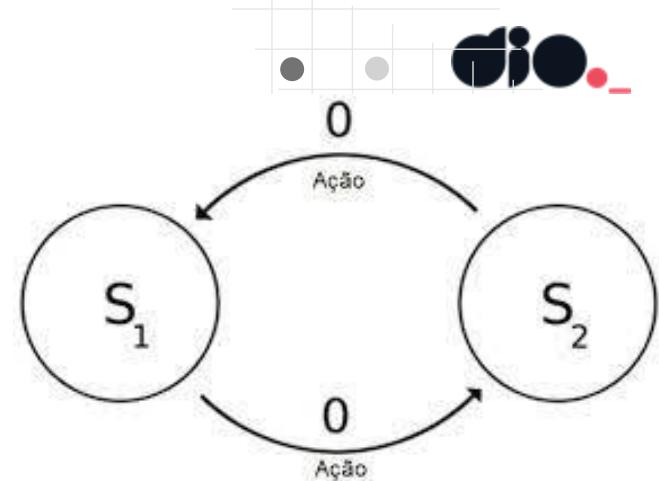
Conceitos baseados
em abstrações



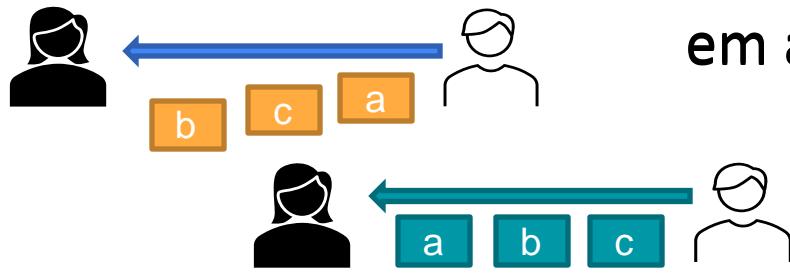
Abstração



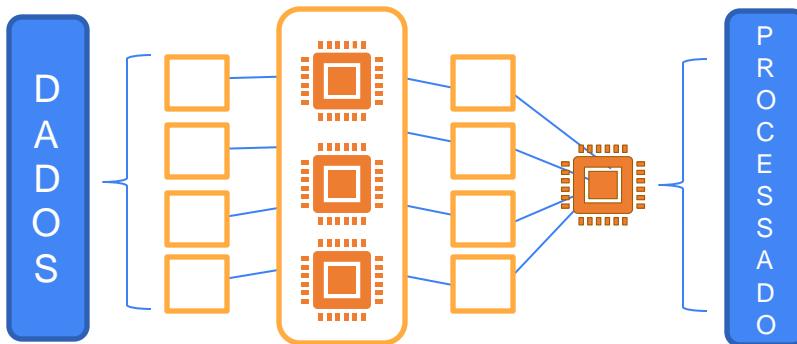
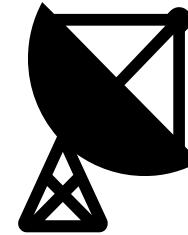
Conceitos baseados
em abstrações



Abstração



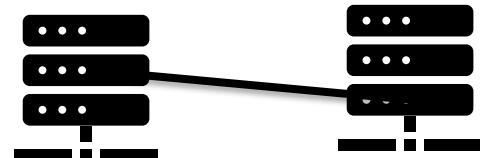
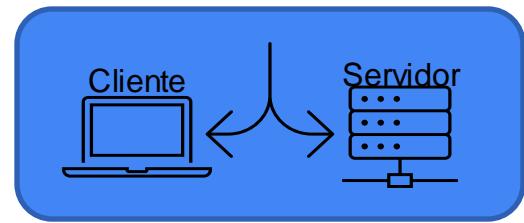
Conceitos baseados
em abstrações



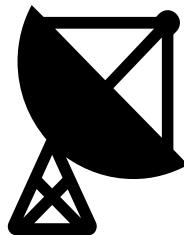
Abstração

Conceitos baseados
em abstrações

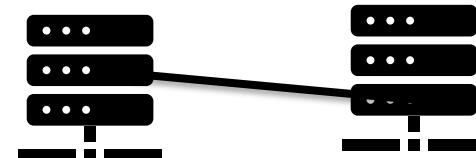
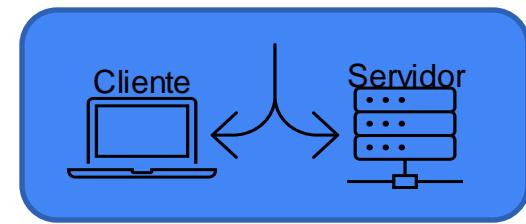
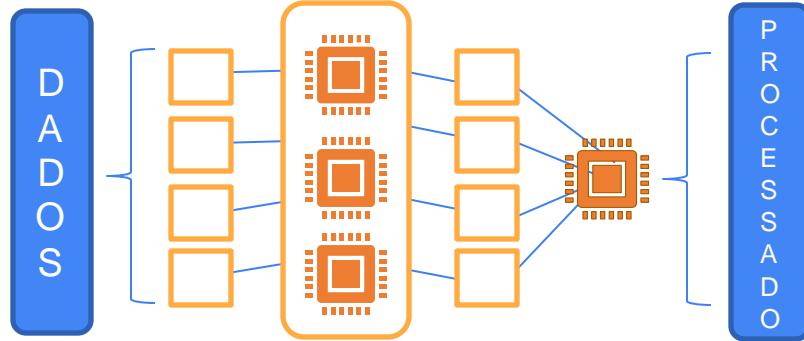
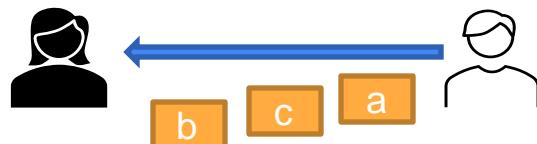
ARQUITETURAS



Abstração



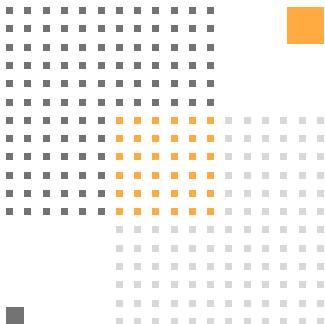
Conceitos baseados
em abstrações



Abstração

Conceitos baseados
em abstrações

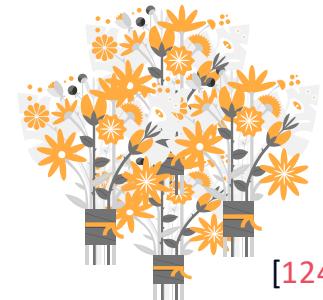
Exemplos



Abstração



Por onde começar a limpar o terreno?



Abstração

Classificar?



Por onde começar a limpar o terreno?

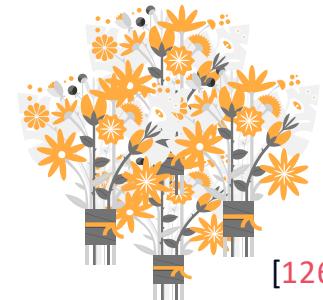


Abstração

Classificar?



Por onde começar a limpar o terreno?

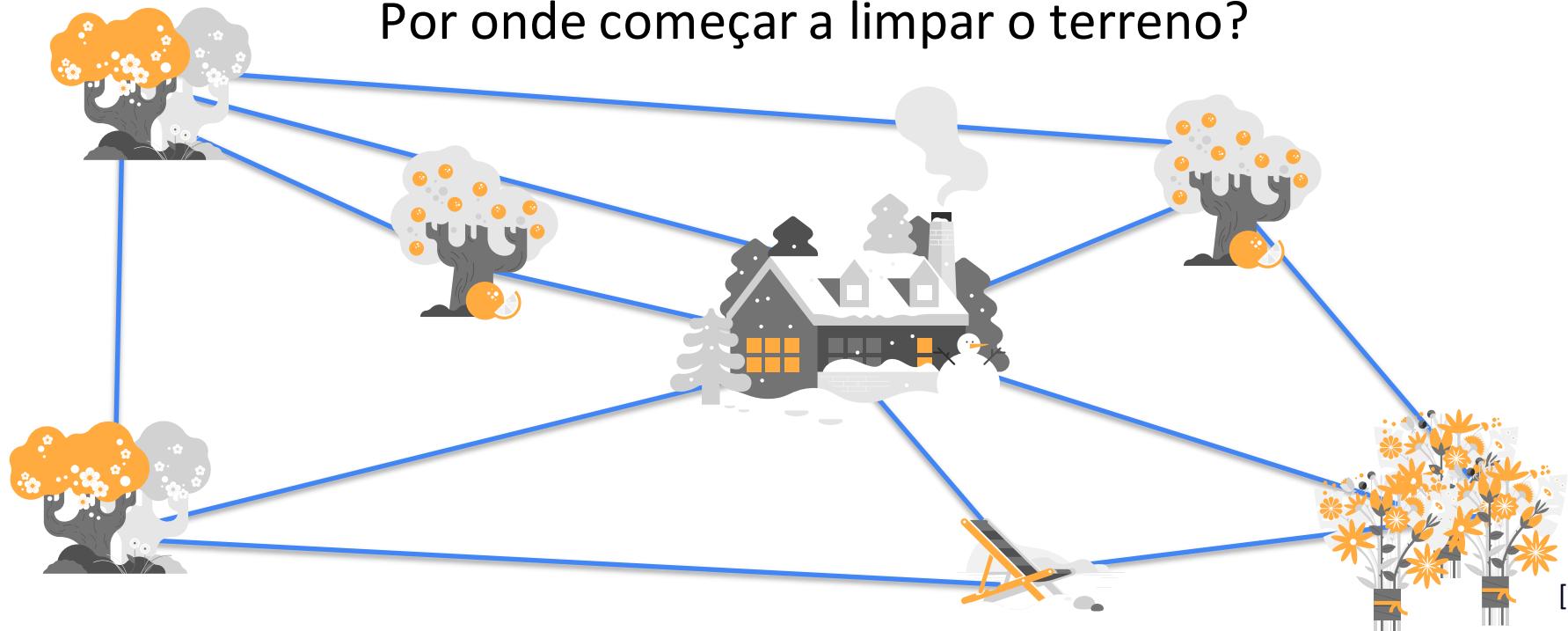


Abstração

Distâncias



Por onde começar a limpar o terreno?

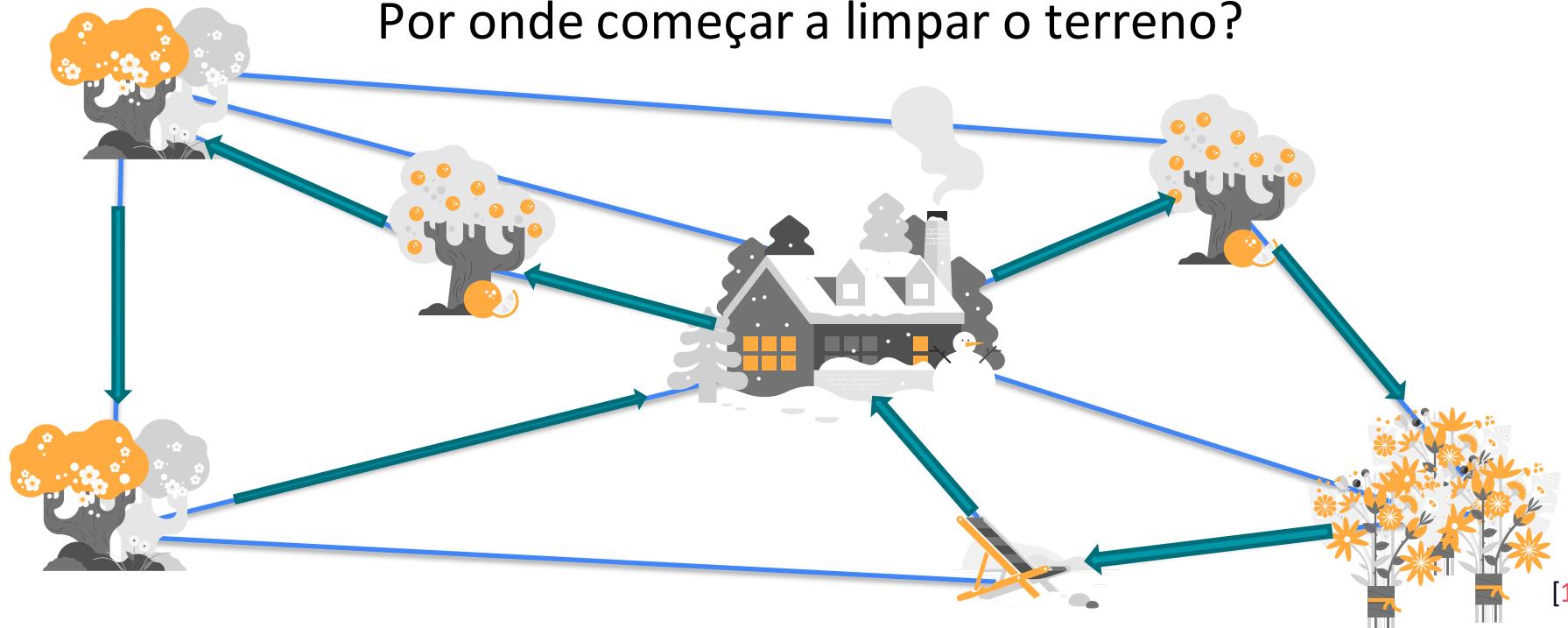


Abstração

Distâncias



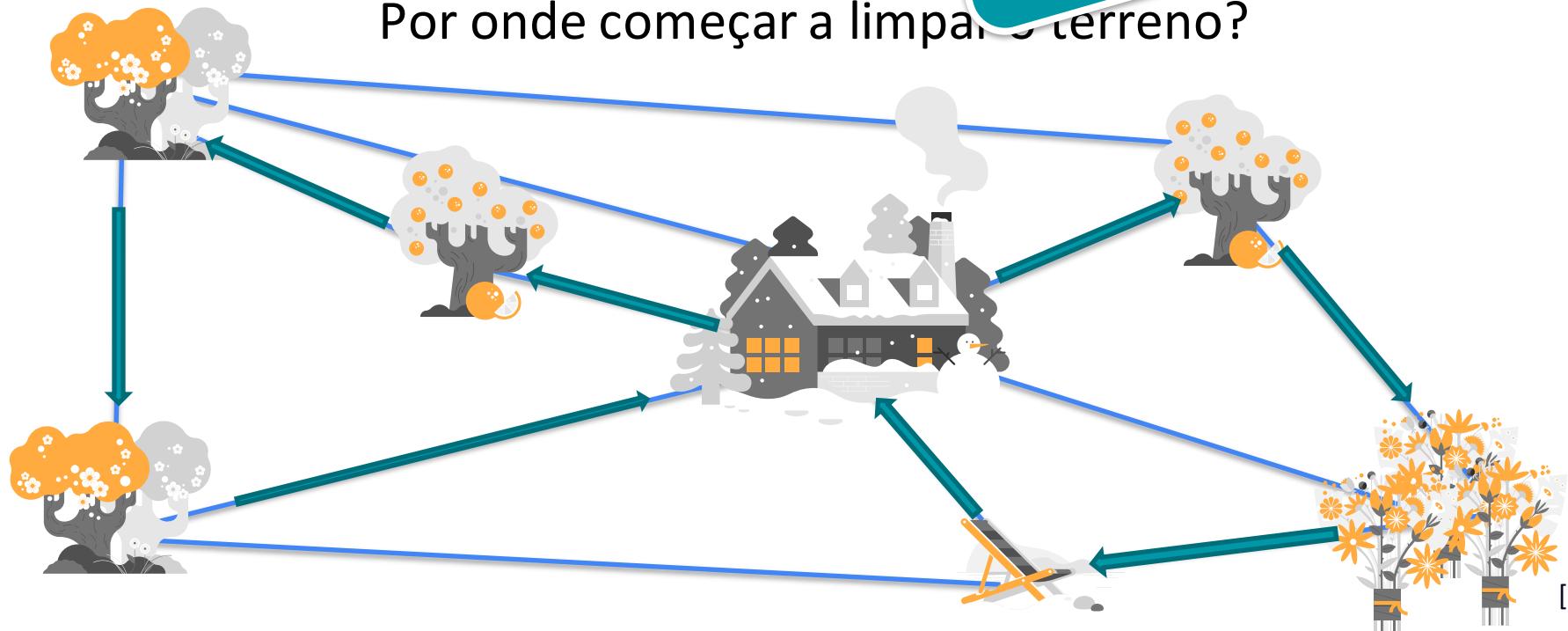
Por onde começar a limpar o terreno?



Abstração

Estender para
outros cenários

Por onde começar a limpar o terreno?

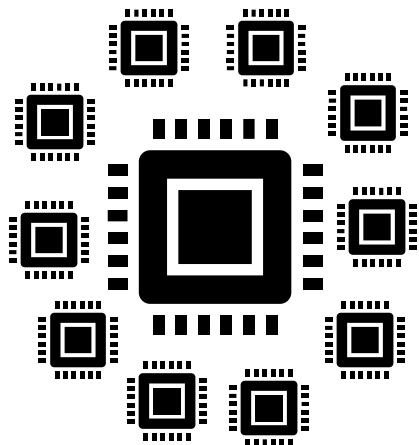


Etapa 6

Pilares: Algoritmos

// Primeiros passos para começar a
programar/ Pensamento Computacional/

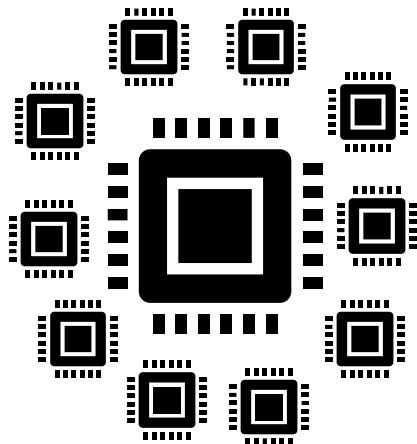
Algoritmos



- Energia
- Trabalhador
- Eficiência
- Rapidez

1010101010101010
1010101010101010

Algoritmos

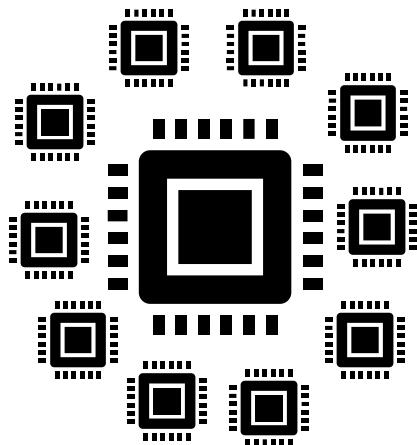


- Energia
- Trabalhador
- Eficiência
- Rapidez

NÃO OPERA
SOZINHO

IOIOIOIOIOIOIOIO
IOIOIOIOIOIOIOIOIO

Algoritmos



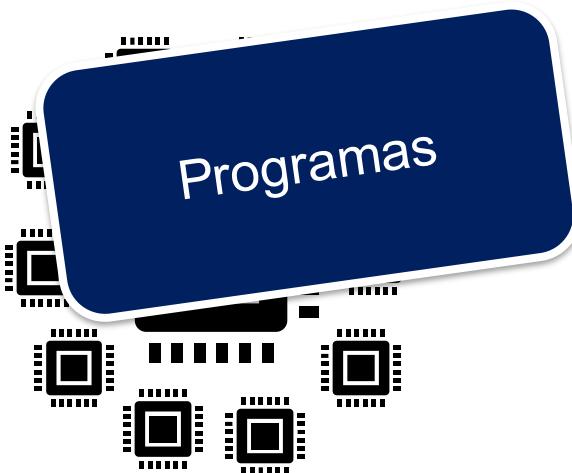
- Eficiência
- Trabalho em parceria
- Eficiencia
- Rapidez

PRECISA DE INSTRUÇÕES
DETALHADAS

NÃO OPERA
SOZINHO

IOIO IOIO IOIO IOIO IOIO
IOIO IOIO IOIO IOIO IOIO

Algoritmos

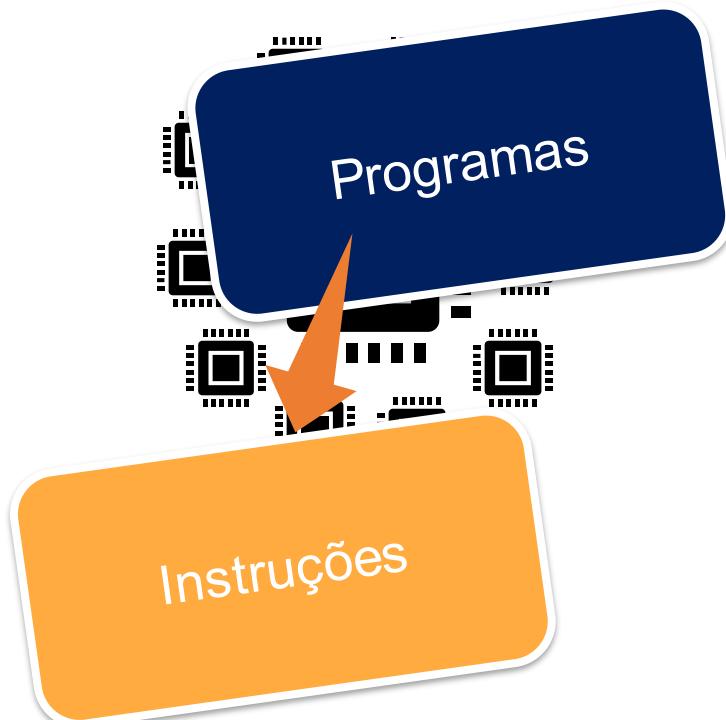


PROCESSAMENTO DE DADOS

O computador recebe, manipula e armazena dados.

1010101010101010
1010101010101010

Algoritmos



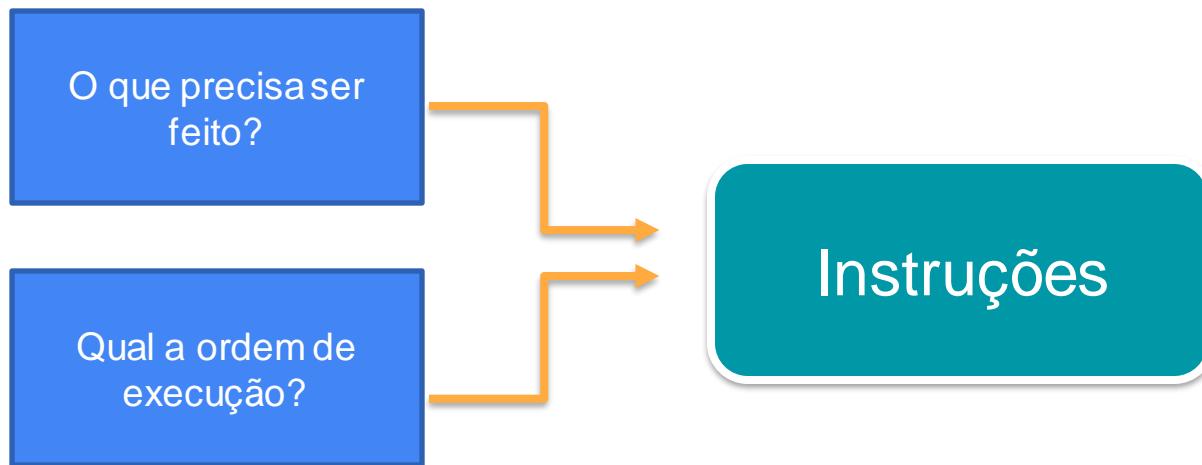
PROCESSAMENTO DE DADOS

O computador recebe, manipula e armazena dados.

1010 1010 1010 1010
1010 1010 1010 1010

Algoritmos

Processo de resolução de problemas "step by step" utilizando instruções



Algoritmos

Processo de resolução de problemas "passo a passo" utilizando



Algoritmos

Desenvolvimento do Programa

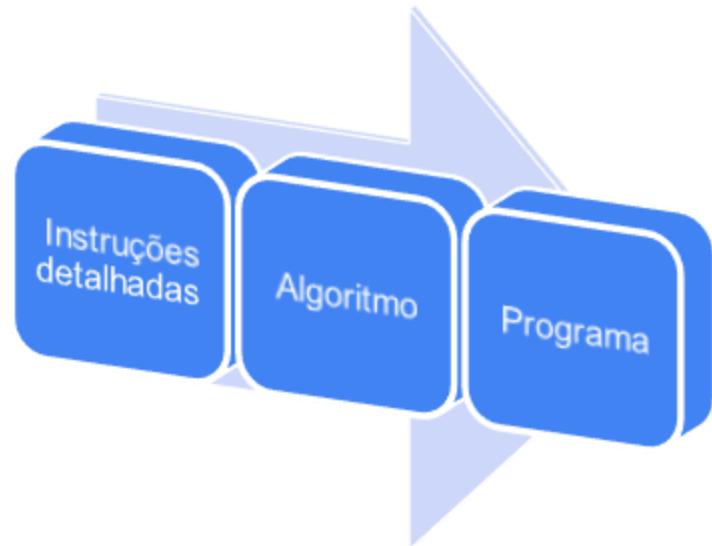
- Análise
 - Estudo e definição dos dados de entrada e saída
- Algoritmo
- Codificação



Algoritmos

Desenvolvimento do Programa

- Análise
- Algoritmo
- Descreve o problema por meio de
- ferramentas narrativas, fluxograma,
- ou pseudocódigo
- Codificação



Algoritmos

Desenvolvimento do Programa

- Análise
- Algoritmo
- Codificação

O algoritmo é codificado de acordo com a linguagem de programação escolhida



Algoritmos

Sequência de passos com objetivo definido

Execução de tarefas específicas

Conjunto de operações que resultam
em uma sucessão finita de ações

Algoritmos

Preparar um sanduiche

Trocar uma lâmpada

Fazer uma receita de bolo

Trajeto ao trabalho

Algoritmos

Instruções executadas passo a passo
para concluir a tarefa

Preparar um sanduíche

Trajeto ao trabalho

Treino

Fazer uma receita de bolo

Algoritmos

Como construir um algoritmo?

- Compreensão do problema
- Definição dados de entrada
- Definir processamento
- Definir dados de saída
- Utilizar um método de construção
- Teste e diagnóstico

Pontos mais importantes

Algoritmos

Como construir um algoritmo?

- Compreenção do problema
- Definição dados de entrada
- Definir processamento
- Definir dados de saída
- Utilizar um método de construção
- Teste e diagnóstico

Dados fornecidos e
Cenário

Algoritmos

Como construir um algoritmo?

- Compreenção do problema
- Definição dados de entrada
- **Definir processamento**
- Definir dados de saída
- Utilizar um método de construção
- Teste e diagnóstico

Cálculos e Restrições

Algoritmos

Como construir um algoritmo?

- Compreenção do problema
- Definição dados de entrada
- Definir processamento
- Definir dados de saída
- Utilizar um método de construção
- Teste e diagnóstico

Após processamento

Algoritmos

Como construir um algoritmo?

- Compreenção do problema
- Definição dados de entrada
- Definir processamento
- Definir dados de saída
- Utilizar um método de construção
- Teste e diagnóstico

Construção e refinamento do
algoritmo

Algoritmos

Construção de algoritmos

Narrativa

Fluxograma

Pseudocódigo

Algoritmos

Construção de algoritmos

Narrativa

Fluxograma

Pseudocódigo

Sem conceitos novos

Utilização da
linguagem natural

Diversas interpretações possíveis

Algoritmos

Construção de algoritmos

Narrativa

Fluxograma

Pseudocódigo

Simples
entendimento

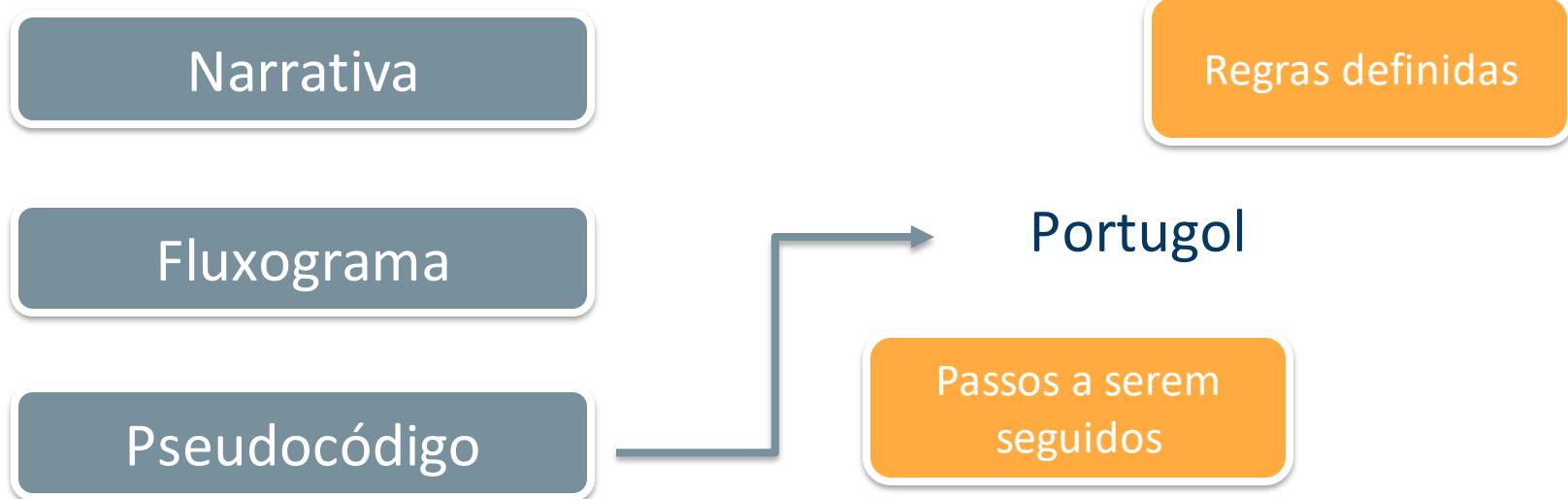
Utilização de símbolos
pré-definidos

Conhecimento prévio da
estrutura e símbolos



Algoritmos

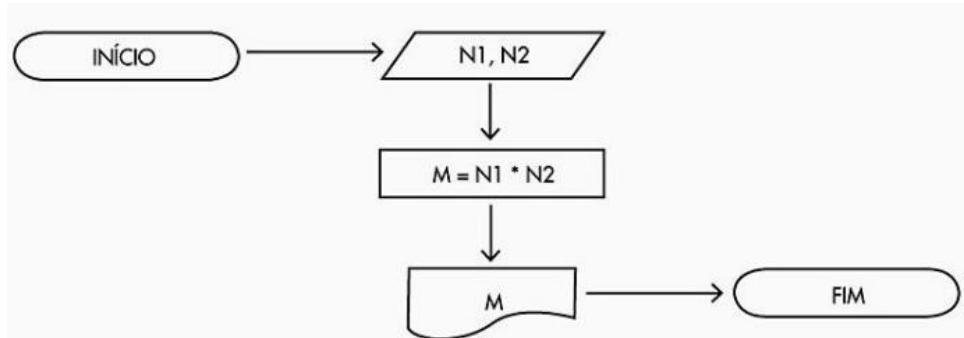
Construção de algoritmos



Algoritmos

Multiplicação de dois números:

- Passo 1 – recebe os valores
- Passo 2 – Multiplica
- Passo 3 – Imprime resultado



Algoritmos

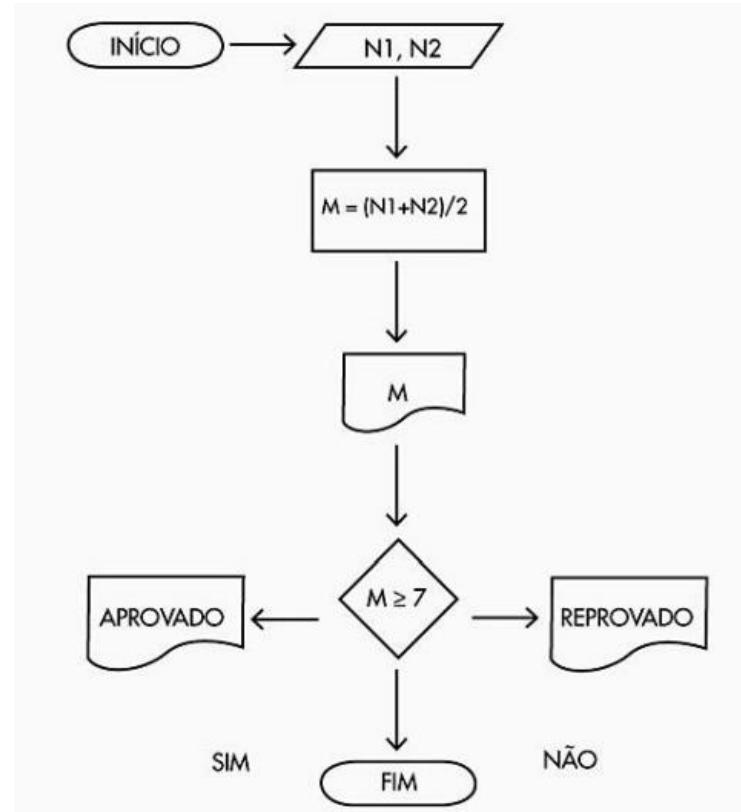
Média de alunos:

Passo 1 – recebe os valores

Passo 3 – Imprime resultado

Passo 4 – Regra de aprovação

Passo 5 – Imprima o resultado



Etapa 7

Estudo de caso conceitual: perdido

// Primeiros passos para começar a
programar/ Pensamento Computacional/

Perdido



Perdido

Como resolver o problema utilizando o pensamento computacional?



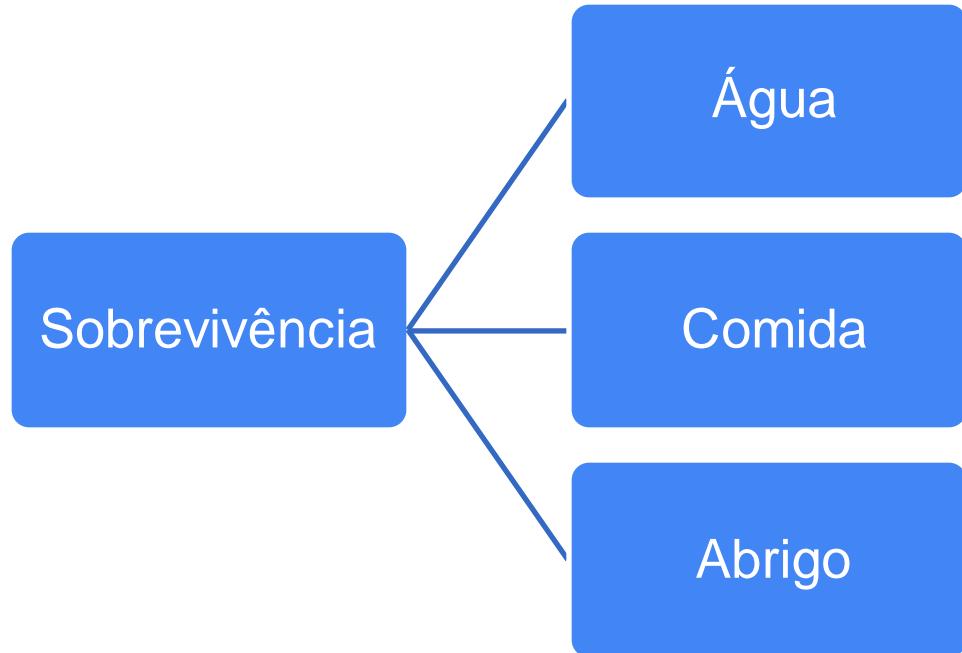
Perdido

Como resolver o problema utilizando o pensamento computacional?

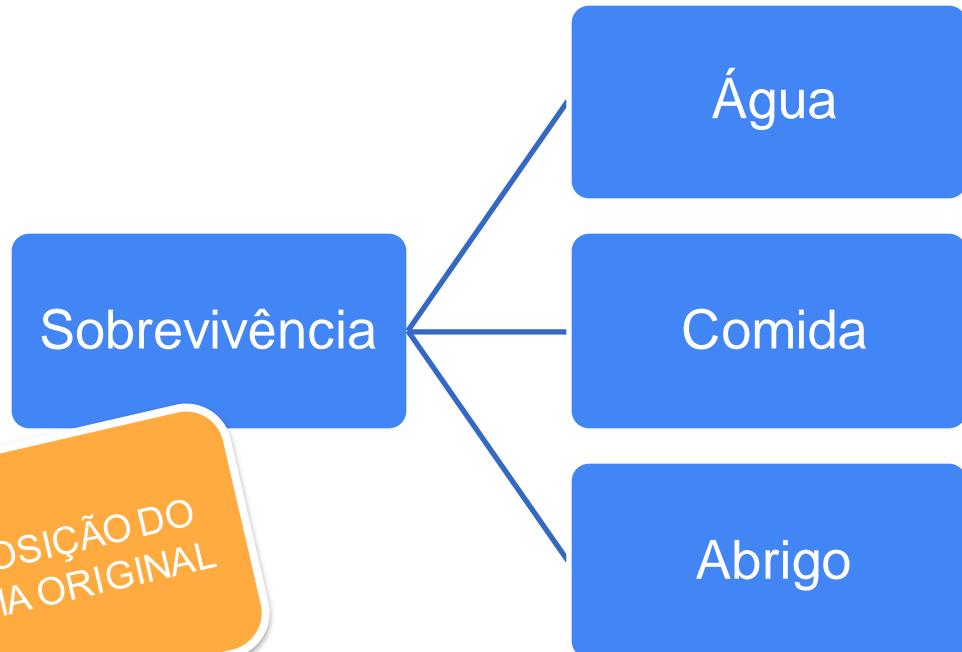
- Identificar mecanismos
- Recursos comuns
- Detalhes mais importantes



Perdido



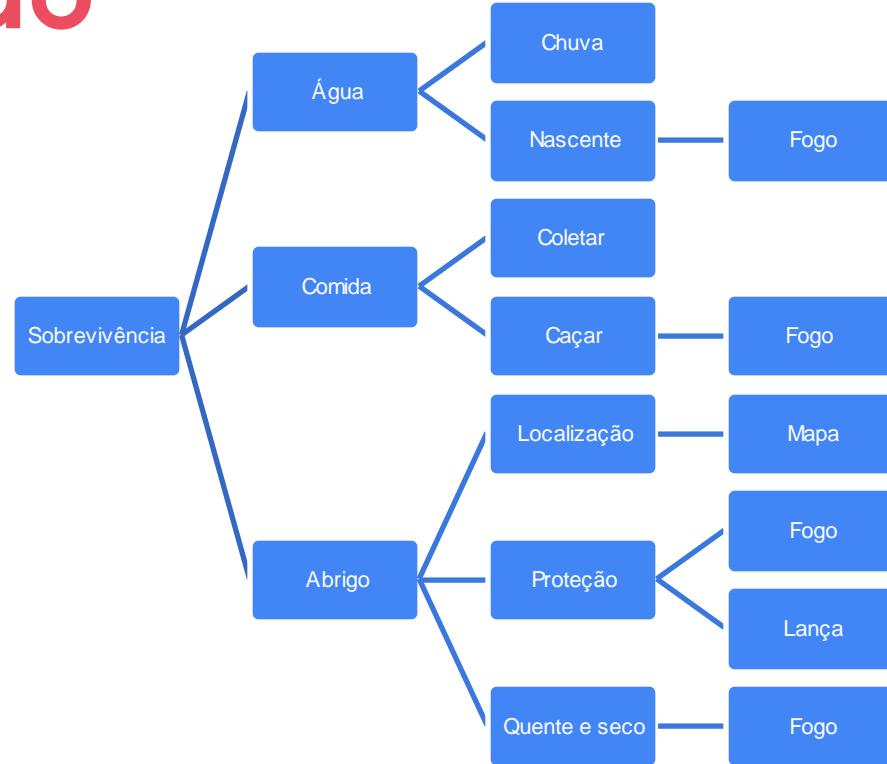
Perdido



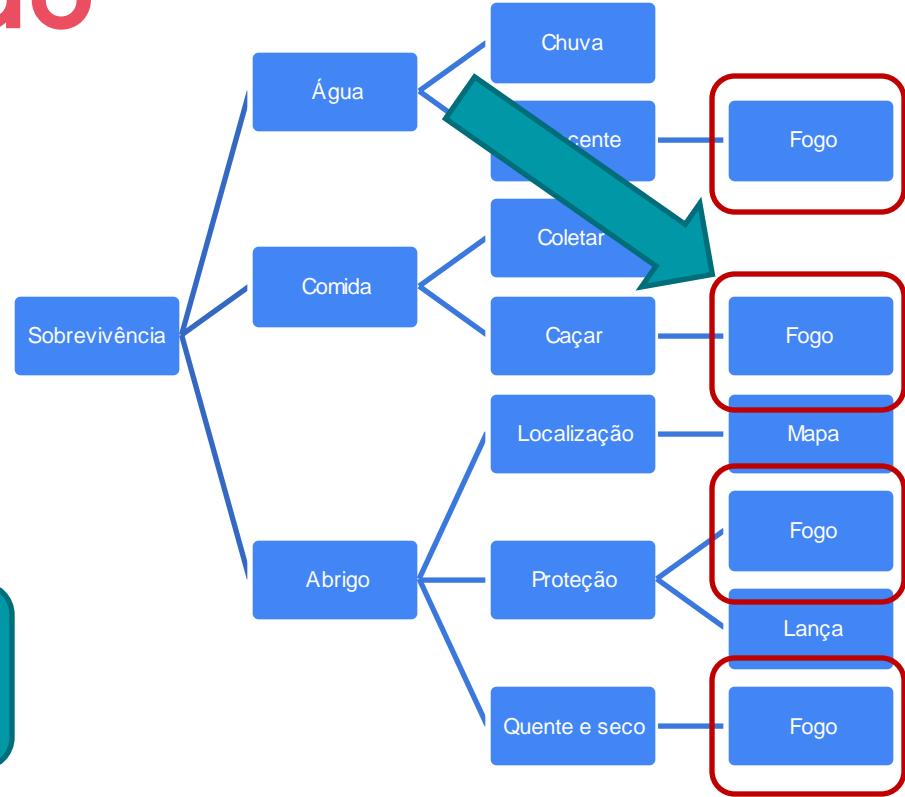
Perdido



Perdido



Perdido



Perdido

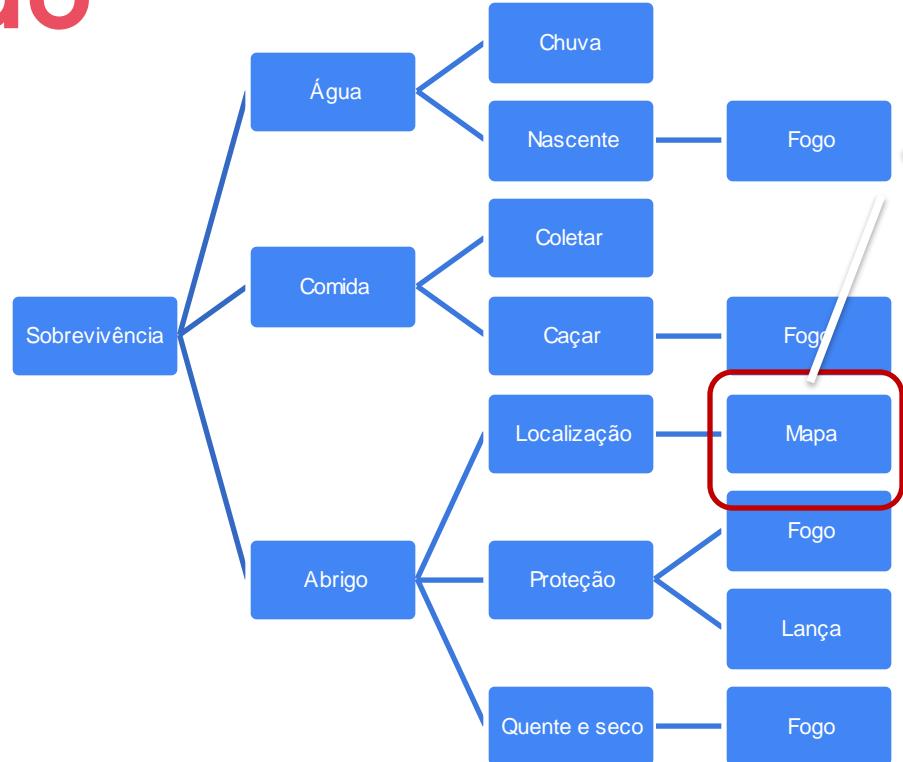


Onde construir o
abrigos?

Danger zones



Perdido



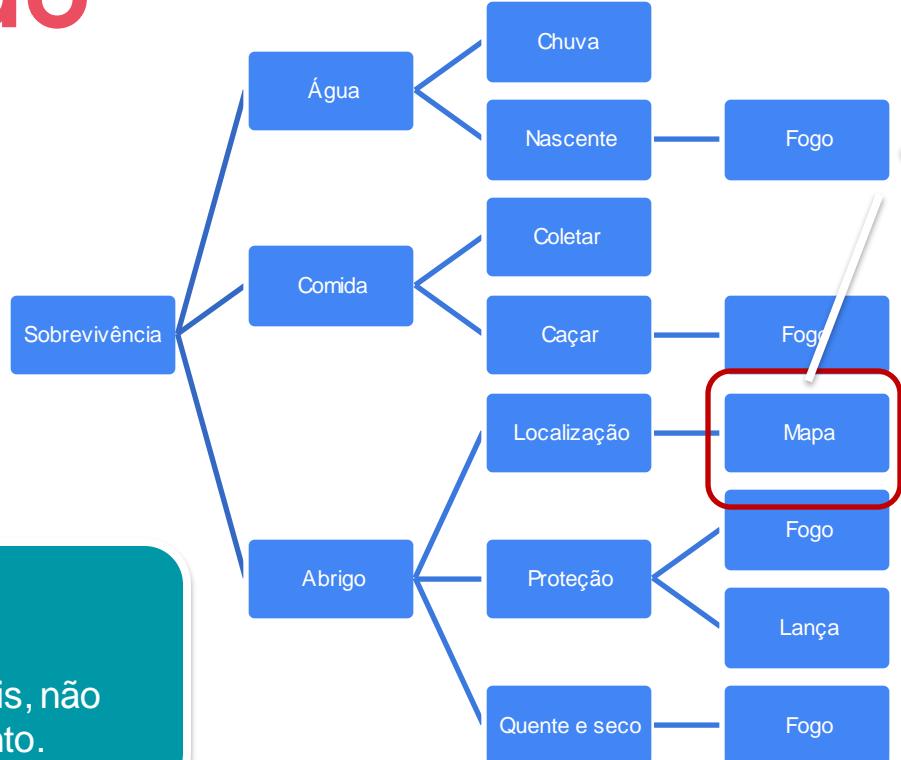
Criar por abstração



Perdido

FOCO:

Nos aspectos principais, não precisa de detalhamento.



Criar por abstração



Perdido

So far so good ...

- Decomposição
- Reconhecimento de padrões
- Abstração

Próximo passo ...



Perdido

So far so good ...

Determinar instruções passo a passo para cozinhar

- Decomposição
- Reconhecimento de padrões
- Abstração

Próximo passo ...



Perdido

Preparando a comida

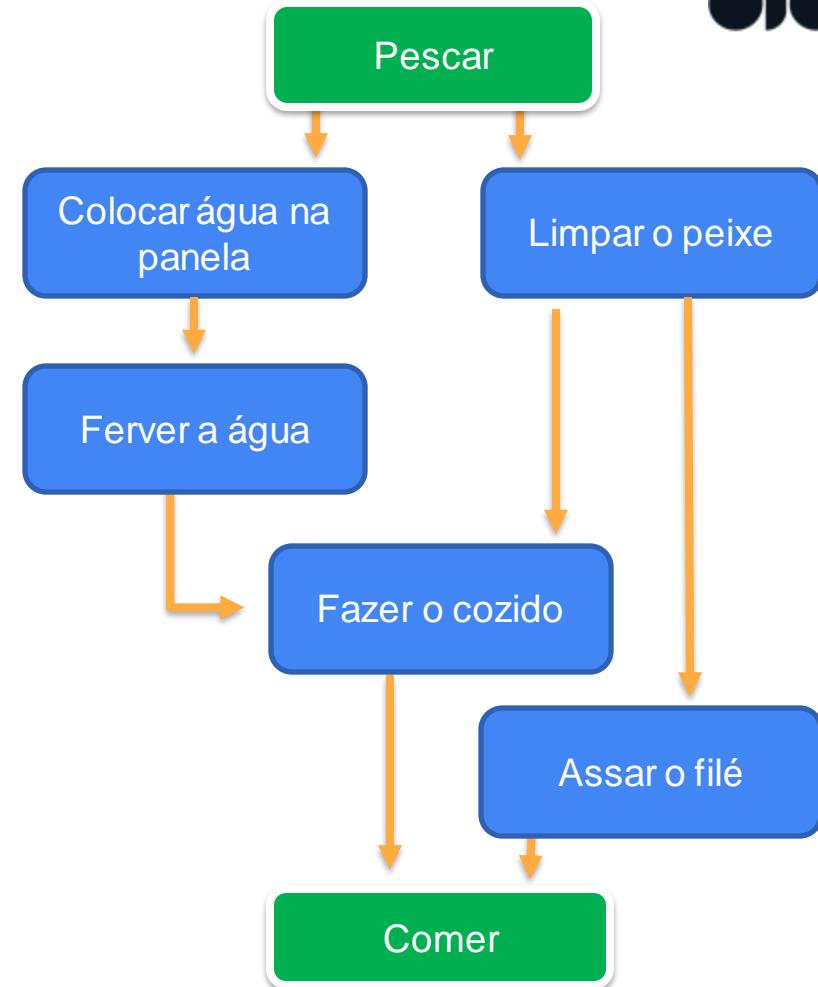
- Pegar o peixe
- Colocar água na panela
- Fever a água
- Limpar o peixe
- Fazer o cozido
- Assar o filé



Perdido

Preparando a comida

- Pegar o peixe
- Colocar água na panela
- Fever a água
- Limpar o peixe
- Fazer o cozido
- Assar o filé



Perdido

Mesmo processo para

- Encontrar água
- Construir abrigo
- Maximizar chances de resgate
- ...



Etapa 8

Estudo de caso aplicado: soma de um intervalo

// Primeiros passos para começar a
programar/ Pensamento Computacional/

Soma de intervalo

Ex: soma de n° entre 1 e 200

1+2

1+3

1+4

1+5 ...

Soma de intervalo

Ex: soma de n° entre 1 e 200

1+2

1+3

1+4

1+5 ...

Solução ineficiente!

Soma de intervalo

Ex: soma de n° entre 1 e 200

$$200 + 1$$

$$199 + 2$$

$$198 + 3$$

$$197 + 4 \dots$$

Outra forma de
expressar a solução

Soma de intervalo

Ex: soma de nº entre 1 e 200

$$200 + 1$$

$$199 + 2$$

$$198 + 3$$

$$197 + 4 \dots$$

$$200 + 1 = 201$$

$$199 + 2 = 201$$

$$198 + 3 = 201$$

$$197 + 4 = 201 \dots$$



Padrão

Decomposição

Soma de intervalo

Ex: soma de n° entre 1 e 201

$$200 + 1$$

$$199 + 2$$

$$198 + 3$$

$$197 + 4 \dots$$

Como expressar de forma
generalista?

$$1 = 201$$

$$199 + 2 = 201$$

$$198 + 3 = 201$$

$$197 + 4 = 201 \dots$$

Decomposição

Padrão

Soma de intervalo

Ex: soma de n° entre 1 e 200

$$200 + 1 = 201$$

$$199 + 2 = 201$$

$$198 + 3 = 201$$

$$197 + 4 = 201$$

...



Valor se repete



Quantas vezes?

$$200/2 = 100$$

Resultado

$$201 \times 100 = 20.100$$

Soma de intervalo

Ex: soma de n° entre 1 e 200

Expressar em variáveis

$$200 + 1 = 201$$



Valor se repete

$$199 + 2 = 201$$



$$198 + 3 = 201$$

$$197 + 4 = 201$$

Quantas vezes?

$$200/2 = 100$$

...

Resultado

$$201 \times 100 = 20.100$$

Soma de intervalo

Ex: soma de n° entre x e y

$[x, y] \rightarrow$ intervalo



1 e 200

Expressar em variáveis

Soma de intervalo

Ex: soma de n° entre x e y

$[x, y] \rightarrow$ intervalo

1 e 200

Expressar em variáveis

$y+x =$ resultado parcial
 $(y-1) + (x+1) =$ resultado_parcial

...

$200 + 1 = 201$
 $199 + 2 = 201$

Soma de intervalo

$$100 \times 201 = 20.100$$

Ex: soma de n° entre x e y

$[x, y] \rightarrow$ intervalo

Expressar em variáveis

total x resultado parcial = resultado

$$y+x = \text{resultado parcial}$$

$$(y-1) + (x+1) = \text{resultado_parcial}$$

...

$$y/2 = \text{total}$$

$$200/2 = 100$$

Soma de intervalo

Passo 1 – Recebe os valores (x e y)

Passo 2 – Resolva:

$$y/2 = \text{total}$$

Passo 3 – Resolva:

$$y+x = \text{resultado_parcial}$$

Passo 4 – Ache o total

$$\text{Final} = \text{total} \times \text{resultado_parcial}$$

Passo 5 – Imprima o resultado

Algoritmo

Etapa 9

Estudo de caso aplicado: adivinhe o número

// Primeiros passos para começar a
programar/ Pensamento Computacional/

Adivinhe o número

Ex: adivinhe o número



O problema consiste em determinar o número escolhido por uma pessoa dentro de um intervalo.

Perguntas com respostas de sim e não.

Adivinhe o número

Ex: adivinhe o número



O número é 1?

O número é 2?

O número é 3?

...

Possível solução

Adivinhe o número

Ex: adivinhe o número



O número é 1?

O número é 2?

O número é 3?

Ineficiente

...

Possível solução

Desperdício de tempo

Adivinhe o número

Ex: adivinhe o número



Possível solução

P: O número é maior que 50?

R: Não.

P: O número é menor que 20?

R: Sim.

Nº de tentativas
muito menor

...

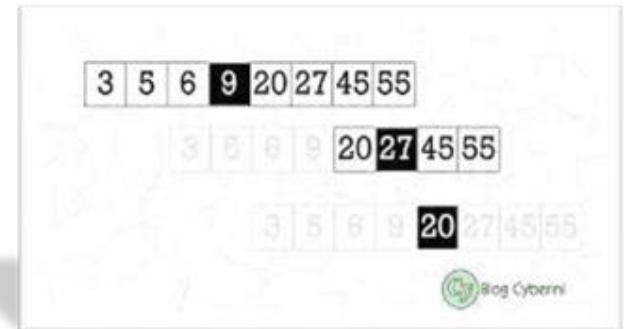
até encontrar o número

Adivinhe o número

Ex: Busca binária

Método de busca

Mais eficiente que busca por varredura



Adivinhe o número

Método de busca

Ex: Busca binária

Mais eficiente que busca por varredura

Passo 1 – Ordenar o vetor

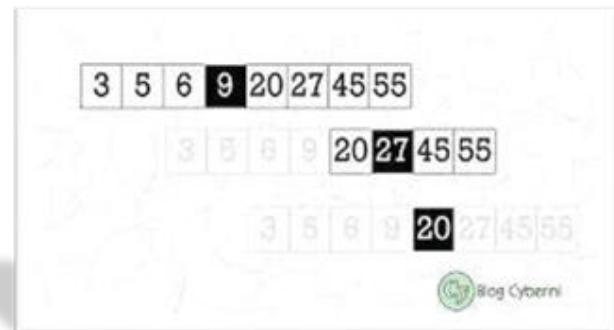
Passo 2 – Módulo de L/2

Passo 3 – Acessar estrutura

Passo 4 – Comparar valores

Passo 5 – Repita até encontrar o número

Passo 6 – Imprima "Busca bem sucedida"



Habilidade

Como aprimorar essa habilidade?

Permitindo que seus alunos expliquem suas decisões e seu processo de desenvolvimento ...

(Brennan & Renesck)

Para um problema proposto

Aula 2: Introdução à Lógica de programação

// Primeiros passos para começar a programar

Objetivo Geral

Esta aula foca em apresentar o conceito de lógica aplicada à programação, como um processo de pensamento atrelado ao conceito de algoritmos e resolução de problemas.

Percurso

Etapa 1

O que é Lógica?

Etapa 2

Técnicas de lógica da programação

Etapa 3

Breve história da computação

Etapa 1

O que é Lógica?

// Primeiros passos para começar a programar/
Introdução à Lógica de Programação

Lógica

Questão

Numerosas soluções

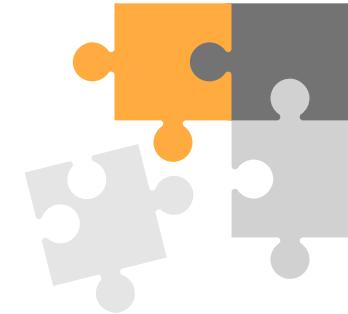
Problema

Proposta duvidosa

Objeto de discussão

Lógica

Definição formal



"Problema é uma questão que foge a uma determinada regra, ou melhor é um desvio de percurso, o qual impede de atingir um objetivo com eficiencia e eficácia."



Lógica

Lógica



Lógica

Definição formal de lógica



"Parte da filosofia que trata das formas do pensamento em geral (dedução, indução, hipótese, inferência etc.) e das operações intelectuais que visam à determinação do que é verdadeiro ou não."



Lógica

Forma como desencadeiam
acontecimentos

Organização coesa

Lógica

Forma de raciocínio

Ordenação que segue convenções



Lógica

Lógica



"Organização e planejamento das instruções, assertivas em um algoritmo, a fim de viabilizar a implantação de um programa."

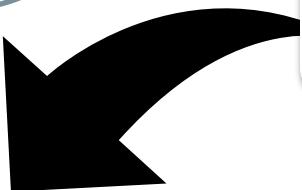
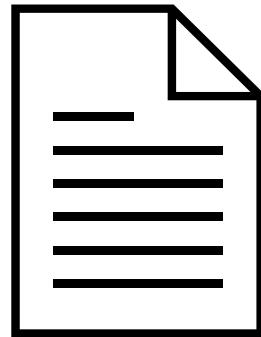
Lógica

Percebe que essa
definição se aplica no
seu cotidiano?



Lógica

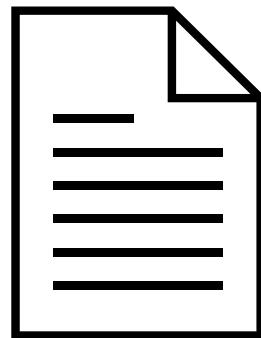
Percebe que essa definição se aplica no seu cotidiano?



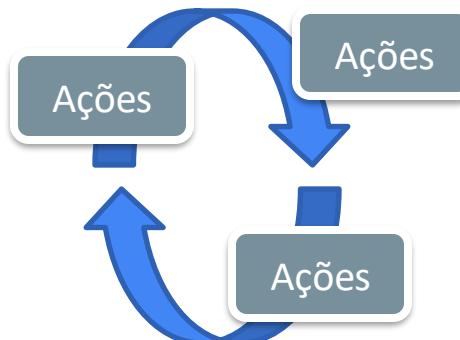
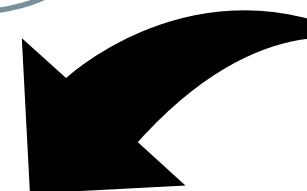
Sequência de instruções

Lógica

Percebe que essa definição se aplica no seu cotidiano?

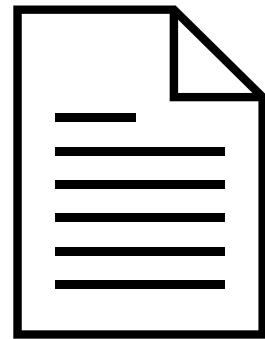


Sequência de instruções

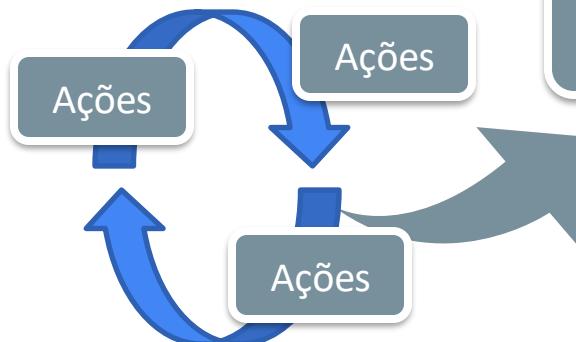


Lógica

Percebe que essa definição se aplica no seu cotidiano?

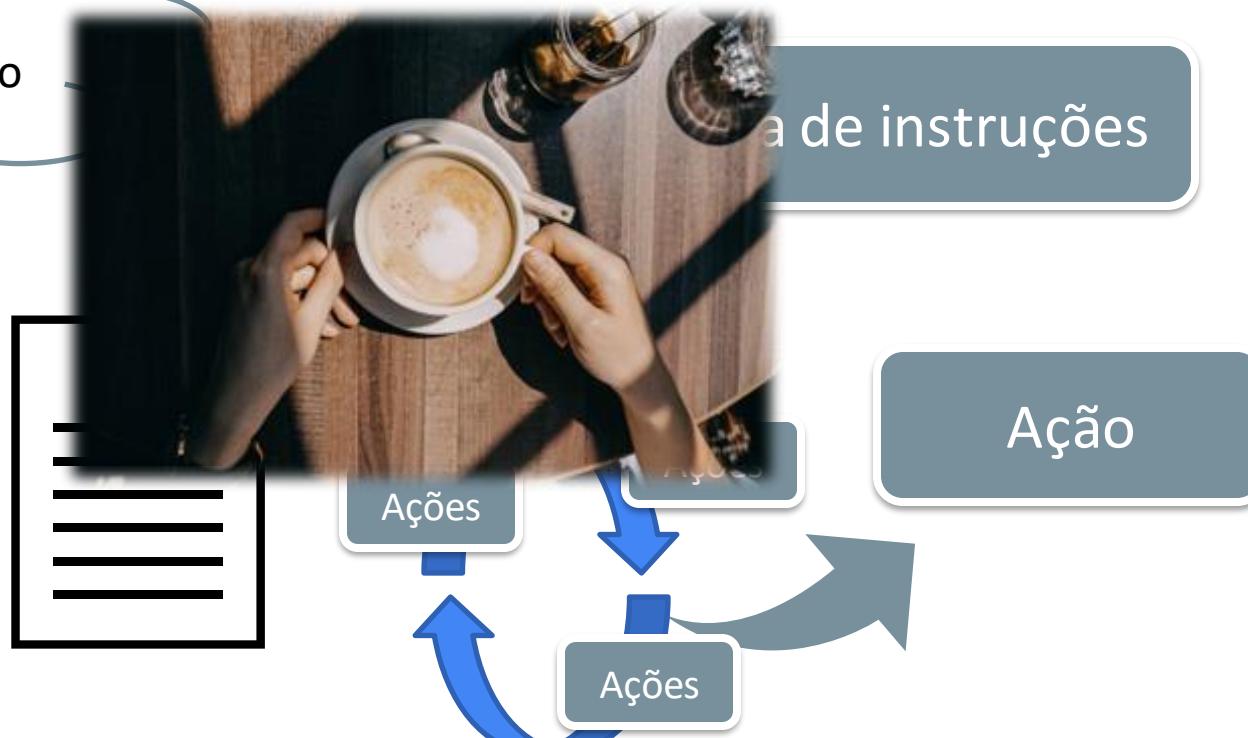


Sequência de instruções



Lógica

Percebe que essa definição se aplica no seu cotidiano?



Lógica

Falta de costume



Seres humanos podem prever
comportamentos, computadores não.



Lógica

Falta de costume



Seres humanos podem prever comportamentos, computadores não.



Instruções detalhadas



Lógica

Por que entender a lógica
em programação?

"Everybody in this country should learn
how to program a computer because it
teaches you how to think."



Steve Jobs



Etapa 2

Técnicas de Lógica de Programação

// Primeiros passos para começar a programar/
Introdução à Lógica de Programação

Técnicas



Planta baixa

Técnicas



Planta baixa



Projeto

Técnicas



Planta baixa



Projeto



Planejamento

Técnicas



Planta baixa

Projeto

Planejamento

Seguem a lógica e determinam as instruções

Técnica Linear

- Modelo tradicional
- Não tem vínculo
 - Estrutura hierárquica
 - Programação de computadores

Modelos de desenvolvimento e resolução

Técnica Linear

- Modelo tradicional
- Não tem vínculo
 - Estrutura hierárquica
 - Programação de computadores



MATEMÁTICA

fonte:
editoraconstruir.com.br

Modelos de desenvolvimento e resolução

Técnica Linear

Execução sequenciada



fonte:
editoraconstruir.com.br

Ordenação de elementos por uma única
propriedade.

Recursos limitados

Única dimensão

Modelos de desenvolvimento e resolução

Técnica Linear



Técnica Linear



Acordar



Técnica Linear



Técnica Linear



Técnica Estruturada

Estrutura

Organização, disposição e ordem dos elementos essenciais que compõem um corpo (concreto ou abstrato)

Modelos de desenvolvimento e resolução

Técnica Estruturada

Objetivo

Processamento de dados



Modelos de desenvolvimento e resolução

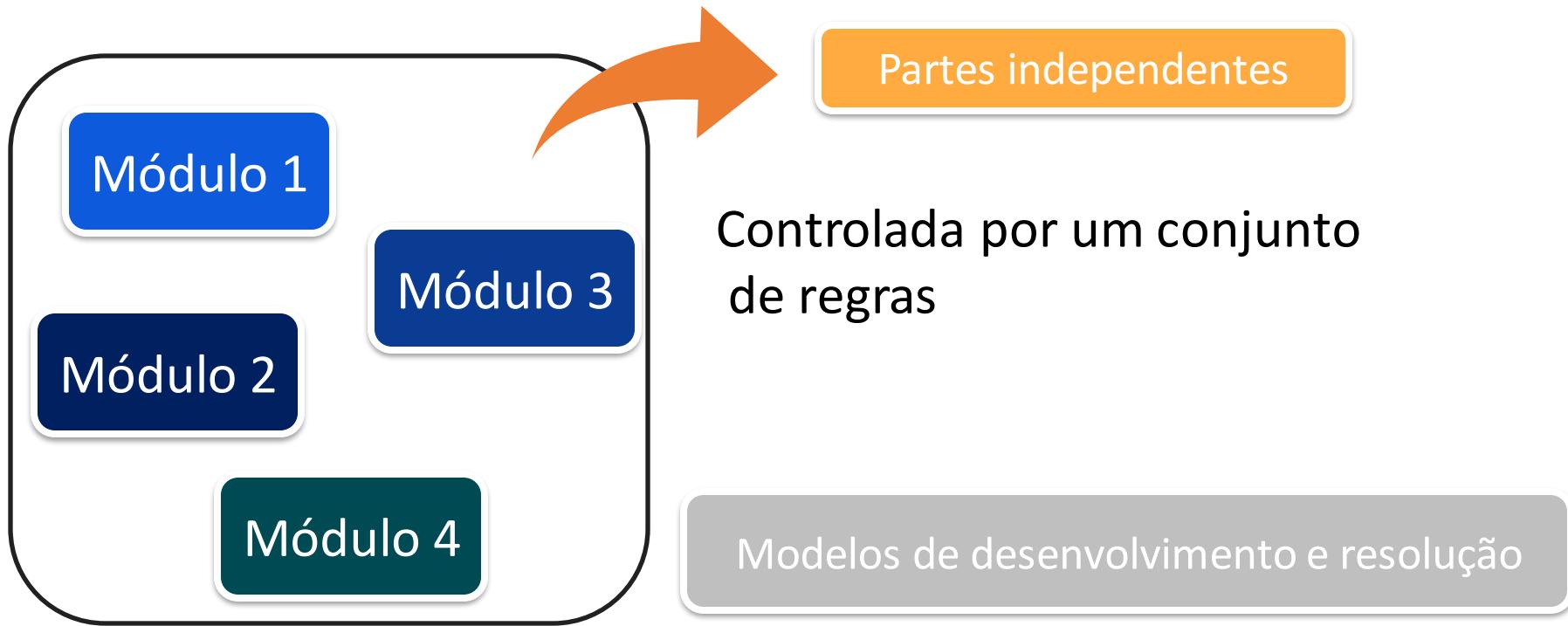
Facilitar

Técnica Estruturada

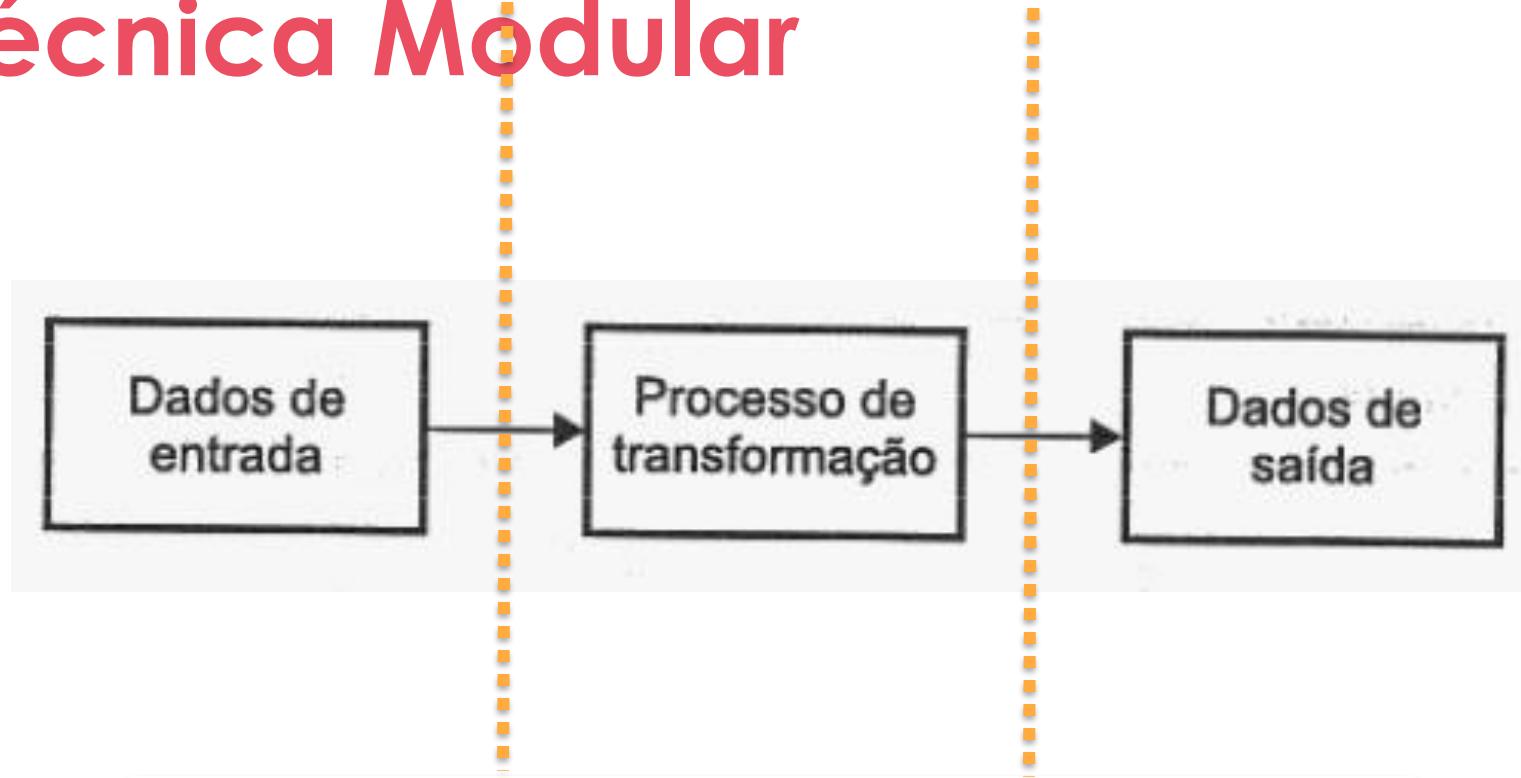


Modelos de desenvolvimento e resolução

Técnica Modular

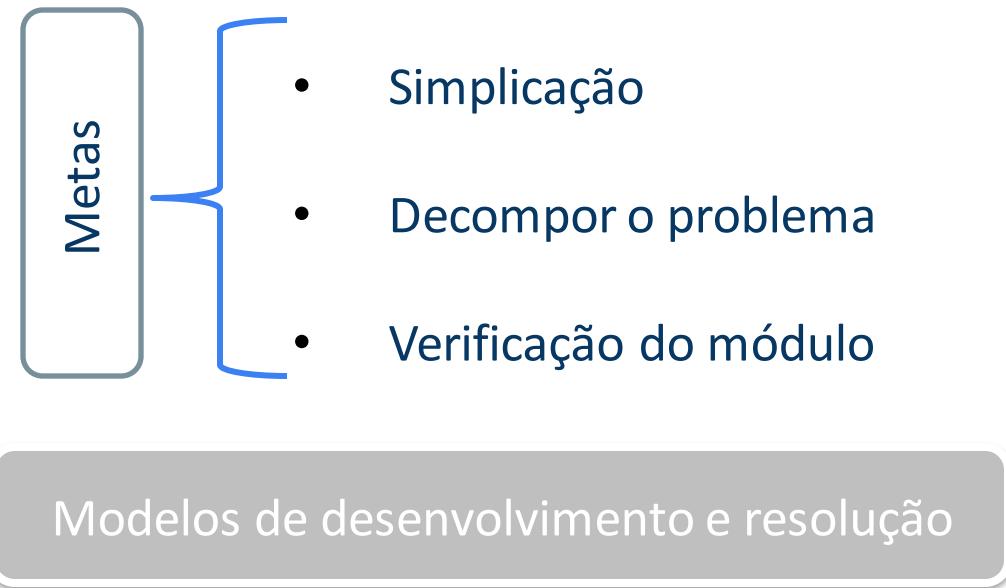
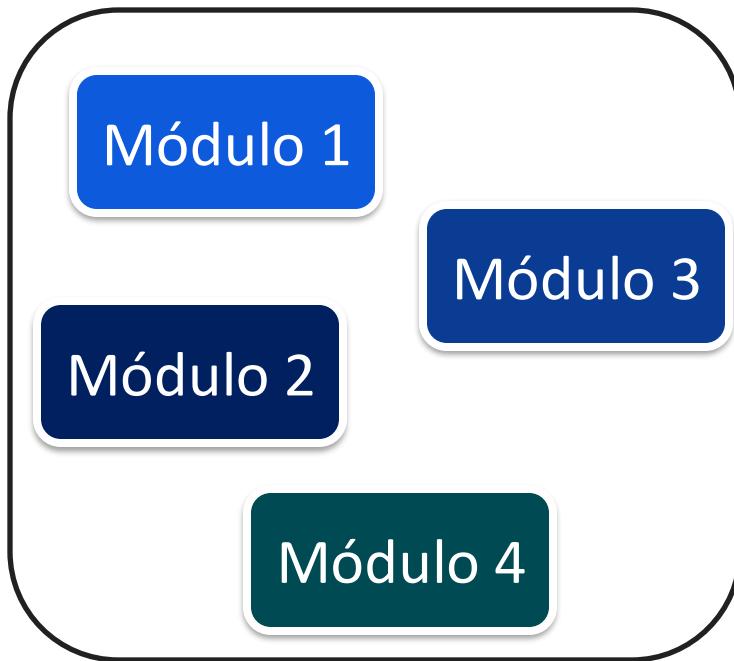


Técnica Modular



Modelo padrão

Técnica Modular



Técnica Modular

Módulo preparar
acordar



Módulo preparar bebida



Módulo tomar
café da manhã



Regras

Modelos de desenvolvimento e resolução

Aula 3: Fundamentos de algoritmos

// Primeiros passos para começar a programar

Objetivo

Nesta aula serão apresentados os conceitos básicos para o correto entendimento de algoritmos.

Esses conceitos como, variáveis, tipos de dados, instruções, condições, entre outros temas relacionados.

Percurso

Etapa 1

Tipologia e variáveis

Etapa 2

Instruções primitivas

Etapa 3

Estruturas condicionais e operadores

Percurso

Etapa 4

Estruturas de repetição

Etapa 5

Vetores e matrizes

Etapa 6

O que são funções?

Percurso

Etapa 7 Instruções de entrada/saída

Etapa 1

Tipologias e variáveis

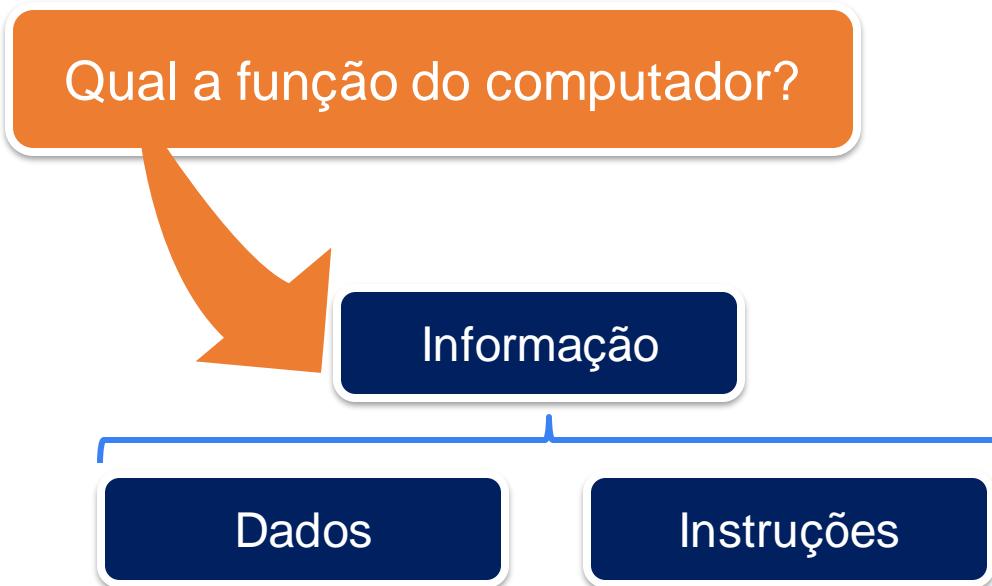
// Primeiros passos para começar a programar/
Fundamentos de algoritmos

Variáveis

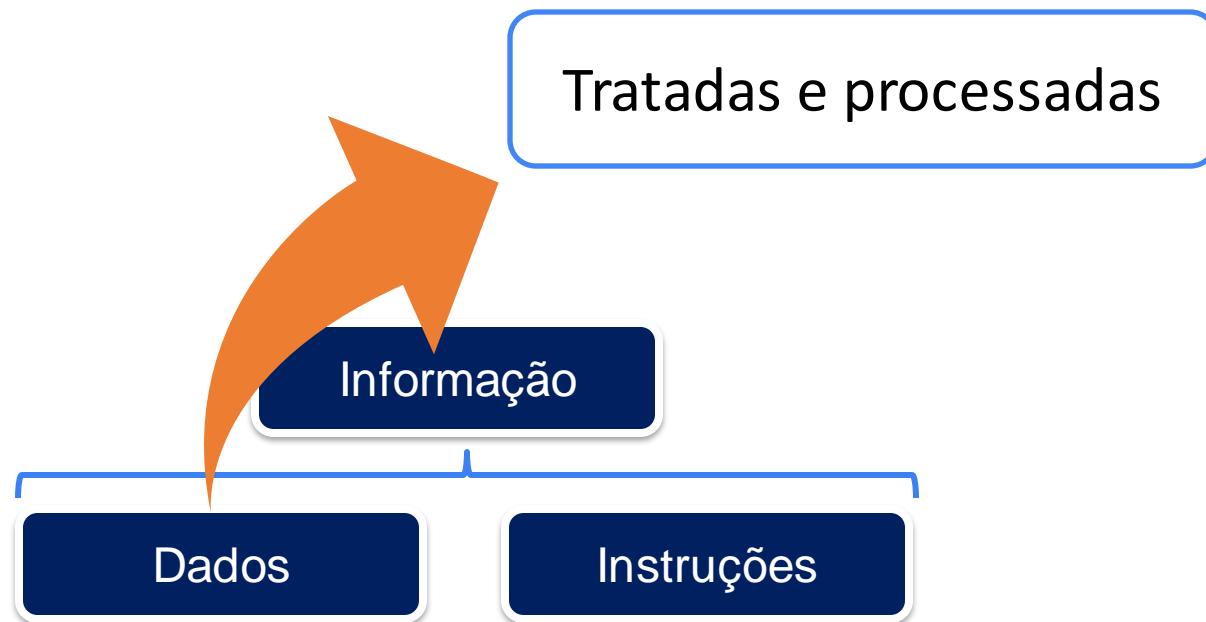
Qual a função do computador?



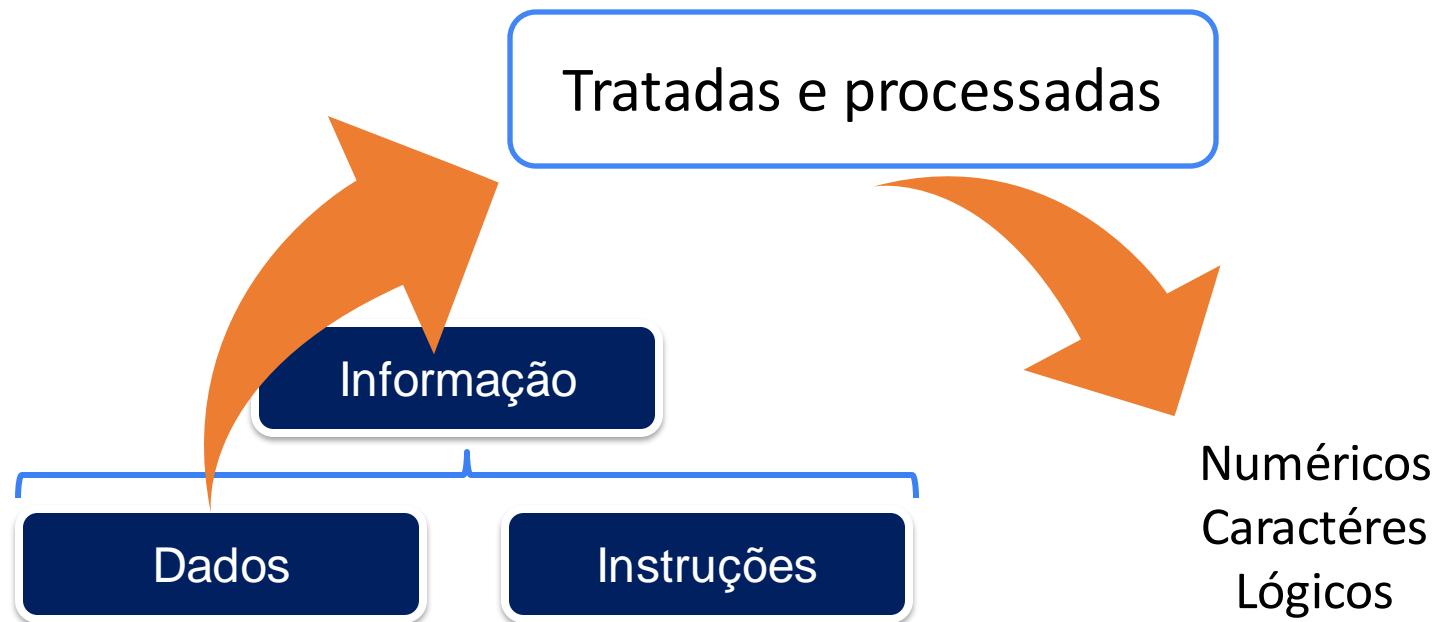
Variáveis



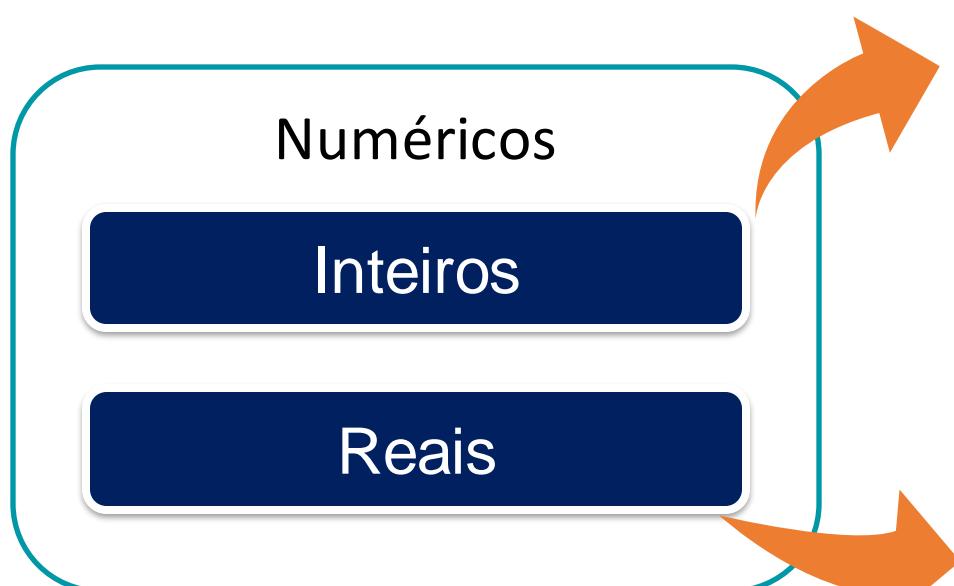
Tipos de dados



Tipos de dados



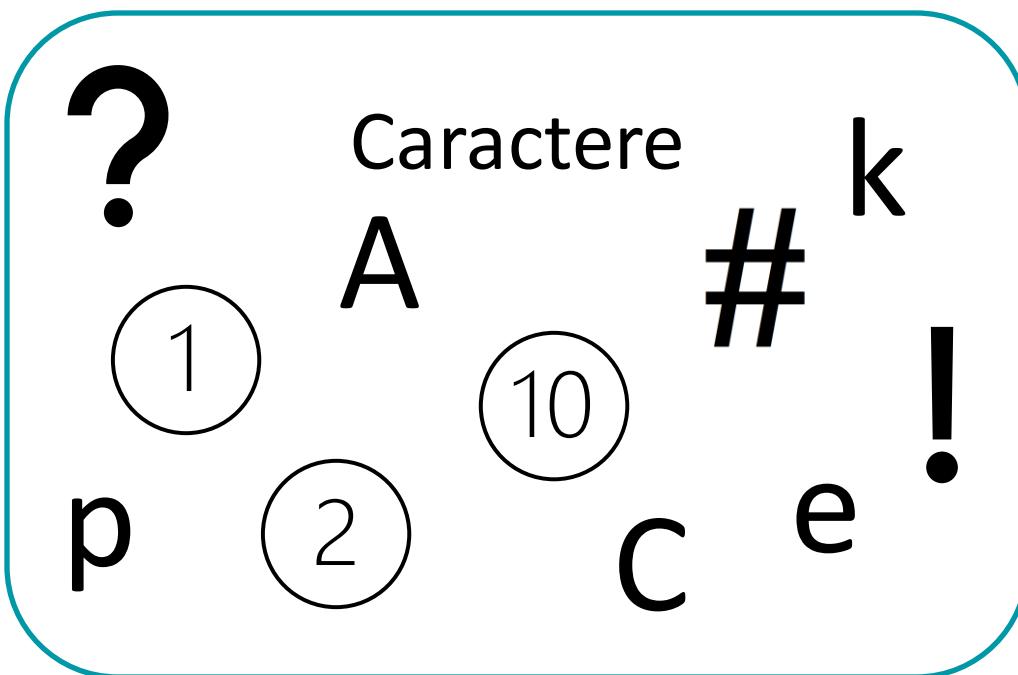
Tipos - Numérico



0, 1, 5, 50, 60 , 800, ...
-58, -50, -49, 32, -10, -5

5.95, 9.54, -8.8, -0.555 ...
0, 1, 5, 50, 60 , 800, ...
-58, -50, -49, 32, -10, -5

Tipo - Caracteres



"Programação"
"PROGRAMAÇÃO"
"KU*&NH53g"

"Fone:(25)99865-5741"
"Rua alameda, n°45"

Tipo - Lógico

Lógico

Verdadeiro - 1

Falso - 0

Booleano

Tipo - Lógico

Lógico

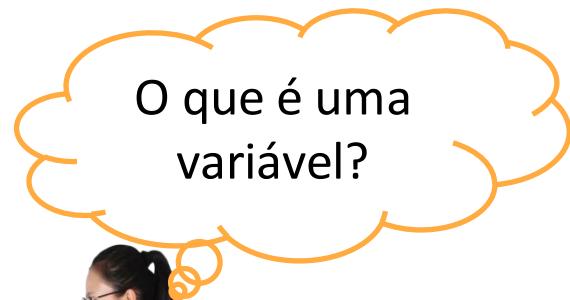
Verdadeiro - 1

Falso - 0

Booleano

.Verdadeiro .V ou .S
.Falso .F ou .N

Português estruturado



Variável

Mutável

Possui variações

Inconstante

Incerto

Instável

Variável

O que é uma variável?

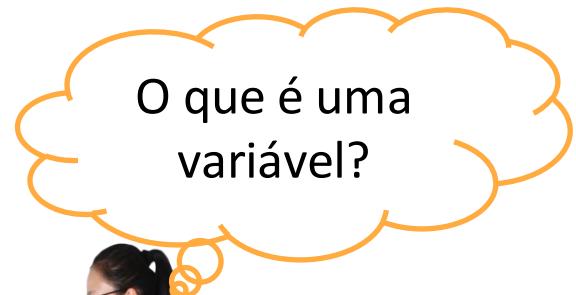


Variável - pode assumir qualquer um dos valores de um determinado conjunto de valores

$$a - b = d$$

$$a + b = c$$

Variável



Variável - pode assumir qualquer um dos valores de um determinado conjunto de valores



$$a - b = d$$

$$a + b = c$$

Variável

Variável



Variável

Identificar

Variável



Variável

Nome da variável

Regras

- Atribuição de um ou mais caracteres
- Primeira letra - não número
- Sem espaços em branco
- Vedado
 - Utilização de palavras reservadas
- Caracteres e números

Variável

Regras

x2

Nome da variável

- Atribuição de um ou mais caracteres
- Primeira letra - não número
- Sem espaços em branco
- Vedado
 - Utilização de palavras reservadas
- Caracteres e números

Nome_usuario

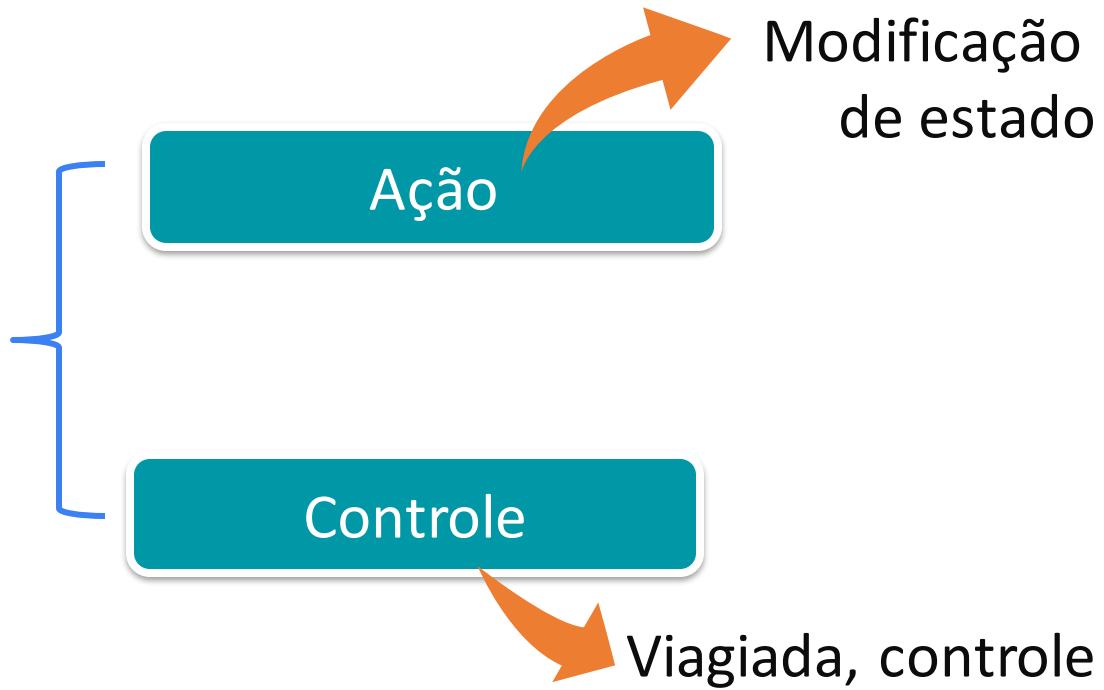
telefone

z4

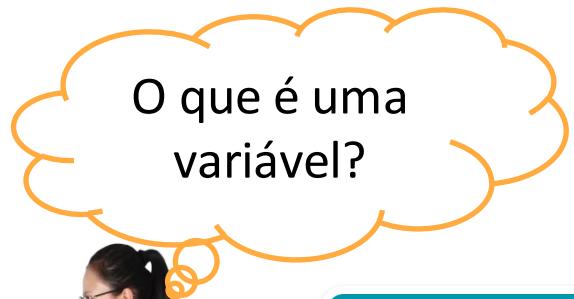
user12

Variável

Papéis de uma variável



Variável



O que é uma
variável?

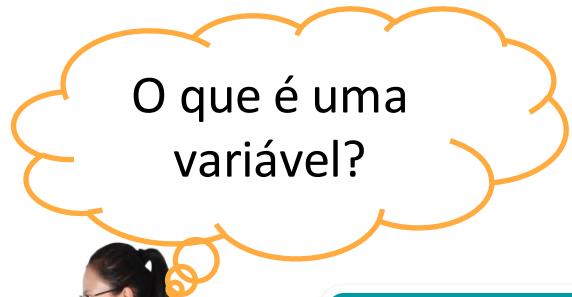
Inalterável

Definição

Tudo aquilo que é fixo ou estável.

Invariável

Variável



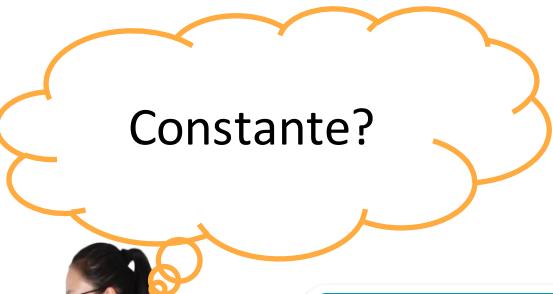
O que é uma
variável?

Inalterável

Definição

Tudo aquilo que é fixo ou estável.

Invariável



Variável

O que não muda

Inalterável

Definição

 π

pi = 3,14

o aquilo que é fixo ou estável.

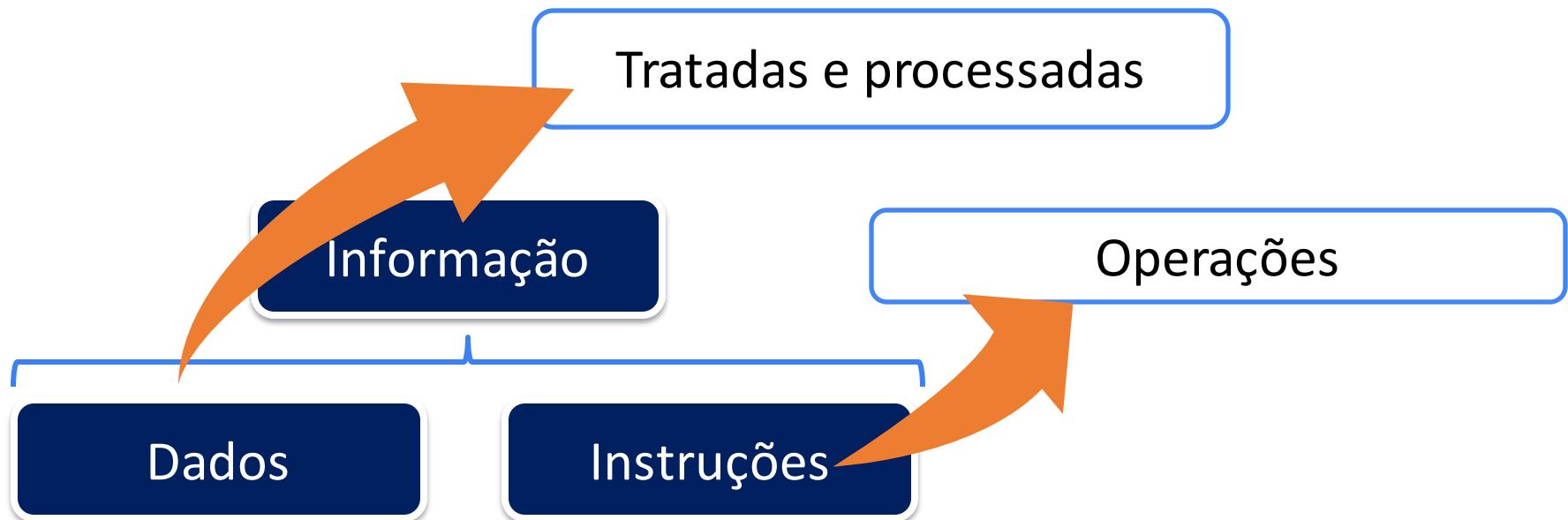
 Φ

phi = 1,618

resulta = recebido * 0.10

Invariável

Objetivo



Etapa 2

Instruções primitivas

// Primeiros passos para começar a programar/
Fundamentos de algoritmos

Instruções Primitivas

Cálculo matemáticos

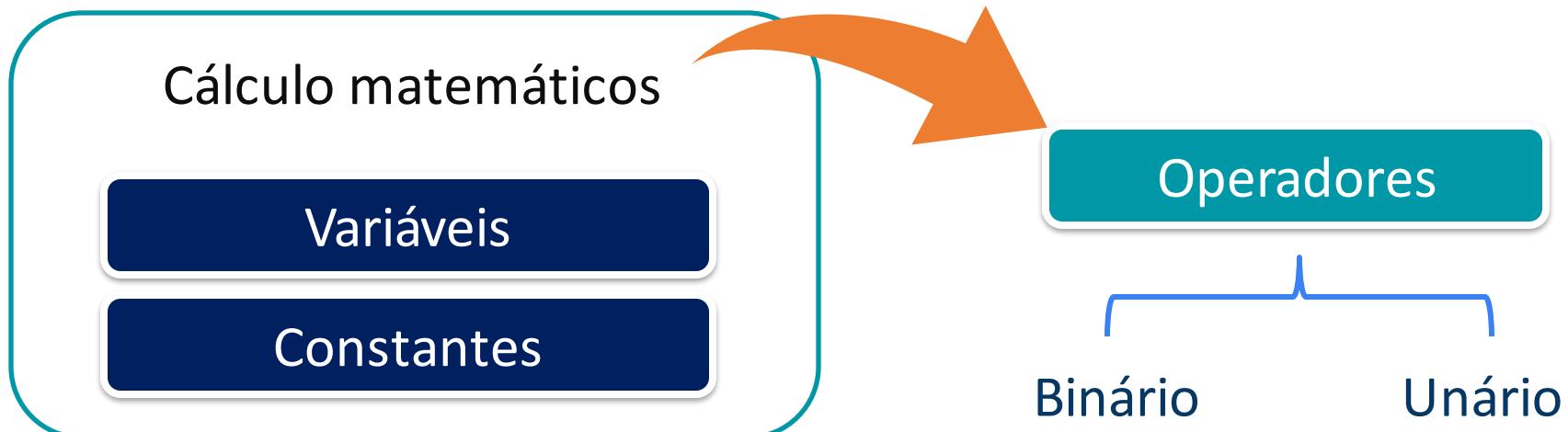
Variáveis

Constantes



Operadores

Instruções Primitivas



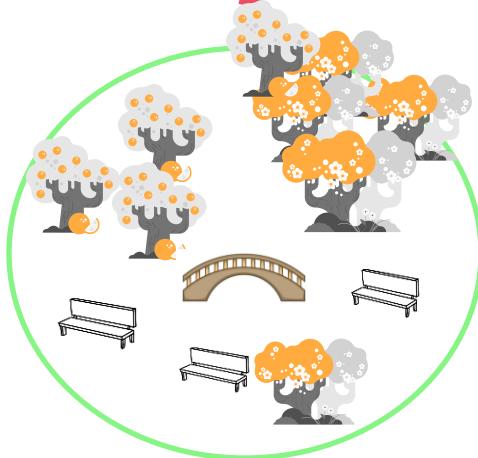
Instruções Primitivas

Operadores

Operador	Operação	Tipo	Prioridade Matemática	Tipo de Retorno de Resultado
+	Manutenção de sinal	Unário	1	Positivo
-	Inversão de sinal	Unário	1	Negativo
↑	Exponenciação	Binário	2	Inteiro ou real
/	Divisão	Binário	3	Real
div	Divisão	Binário	4	Inteiro
*	Multiplicação	Binário	3	Inteiro ou real
+	Adição	Binário	4	Inteiro ou real
-	Subtração	Binário	4	Inteiro ou real

fonte: livro de referência

Instruções Primitivas



$$\text{Area} = \pi * \text{raio}^2$$

Operadores

Operador	Operação	Tipo	Prioridade Matemática	Tipo de Retorno de Resultado
+	Manutenção de sinal	Unário	1	Positivo
-	Inversão de sinal	Unário	1	Negativo
↑	Exponenciação	Binário	2	Inteiro ou real
/	Divisão	Binário	3	Real
div	Divisão	Binário	4	Inteiro
*	Multiplicação	Binário	3	Inteiro ou real
+	Adição	Binário	4	Inteiro ou real
-	Subtração	Binário	4	Inteiro ou real

fonte: livro de referência

Instruções Primitivas

Definição formal

Instruções são linguagem de **palavras-chave** (vocabulário) de uma determinada de programação que tem por finalidade comandar um computador que irá **tratar os dados**

O que são instruções?

Instruções Primitivas

Linguagens de programação

Notação



Operações

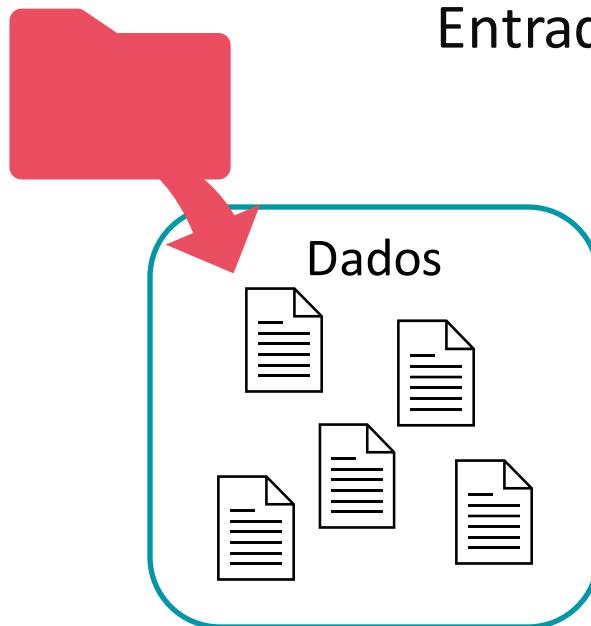
Janela

Window

Ventana

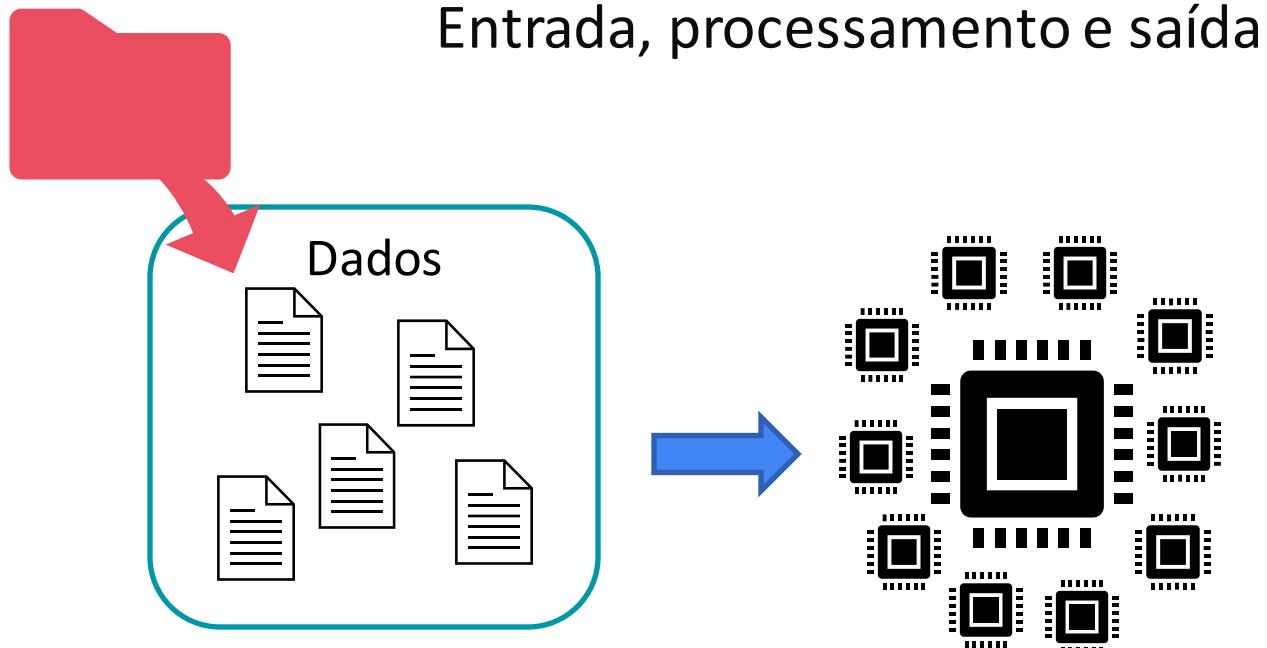


Outros conceitos



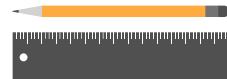
Entrada, processamento e saída

Outros conceitos



Exemplo

Média escolar



Início programa:

```
Nota1 = 5  
Nota = 8  
Resultado = 0
```

```
Resultado = (Nota1 + Nota2)/2
```

Escreva resultado

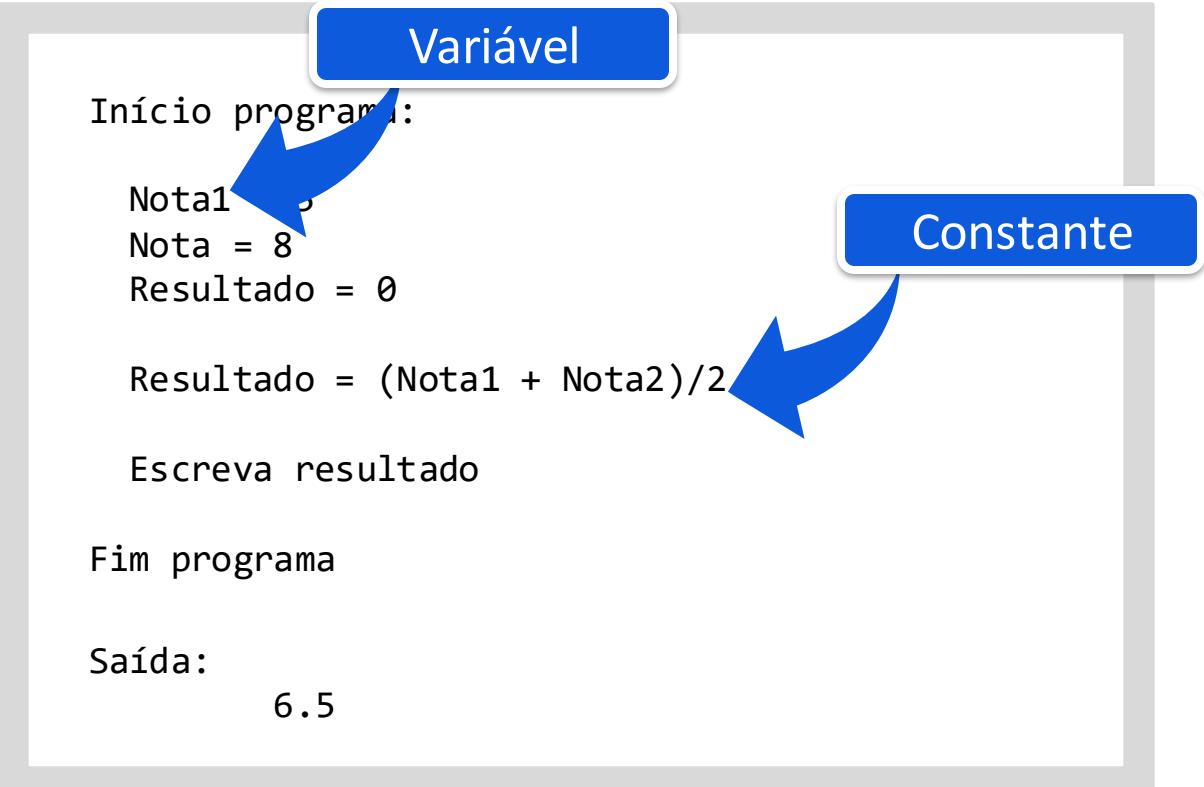
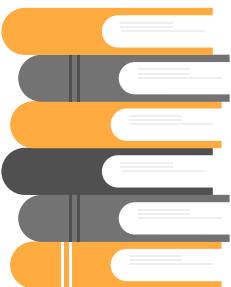
Fim programa

Saída:

6.5

Exemplo

Média escolar



Exemplo

Média escolar

Estrutura sequencial



Variável

Início programa:

Nota1

Nota = 8

Resultado = 0

Resultado = (Nota1 + Nota2)/2

Constante

Escreva resultado

Fim programa

Saída:

6.5

Exemplo

Média escolar

E se quisermos verificar se foi
aprovado ou não?



Variável

Início programa:

Nota1

Nota = 8

Resultado = 0

Constante

Nota = (Nota1 + Nota2)/2

resultado

Fim programa

Saída:

6.5

Etapa 3

Estruturas condicionais e operadores

// Primeiros passos para começar a programar/
Fundamentos de algoritmos

Exemplo

Média escolar

E se quisermos verificar se foi
aprovado ou não?



Variável

Início programa:

Nota1

Nota = 8

Resultado = 0

Constante

Nota = (Nota1 + Nota2)/2

resultado

Fim programa

Saída:

6.5

Estrutura Condicional

Estado de uma pessoa ou coisa



Condição

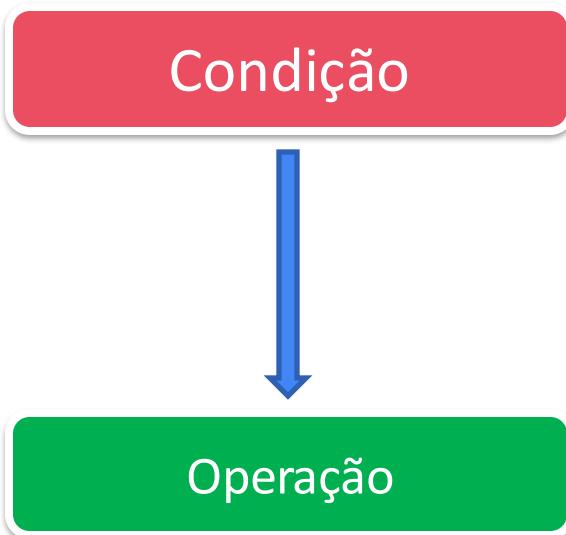
Condisional



Que expressão uma condição
ou suposição

Contem ou implica uma suposição
ou hipótese

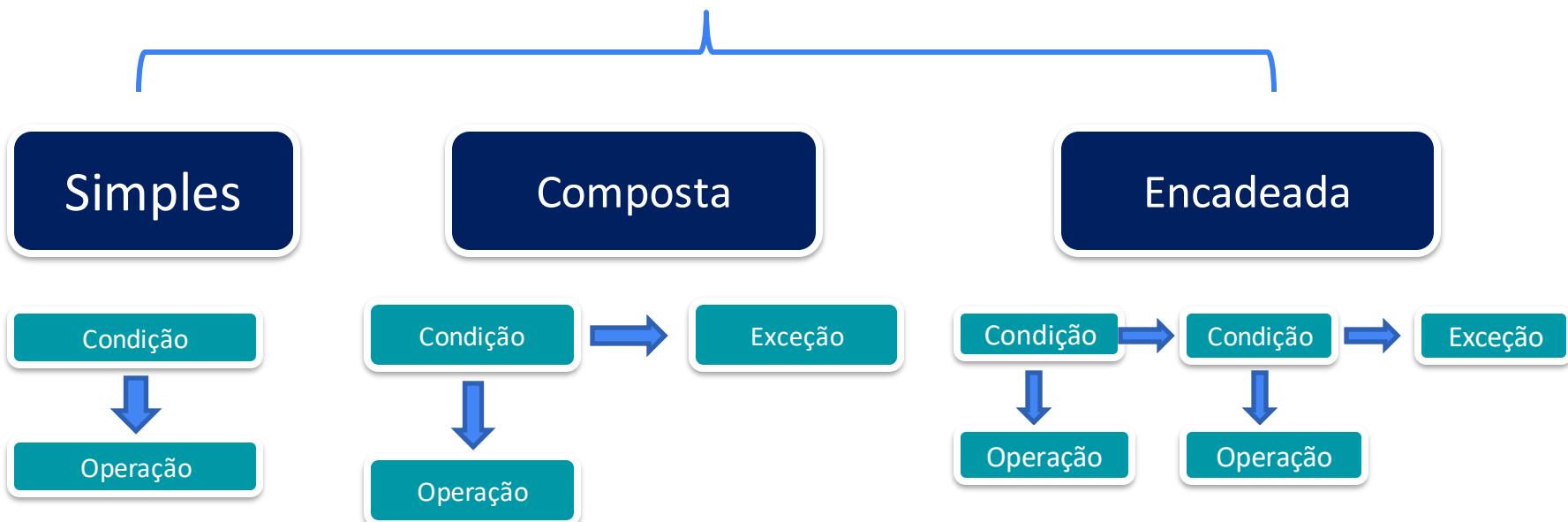
Estrutura Condicional



Estrutura Condicional



Estrutura Condicional



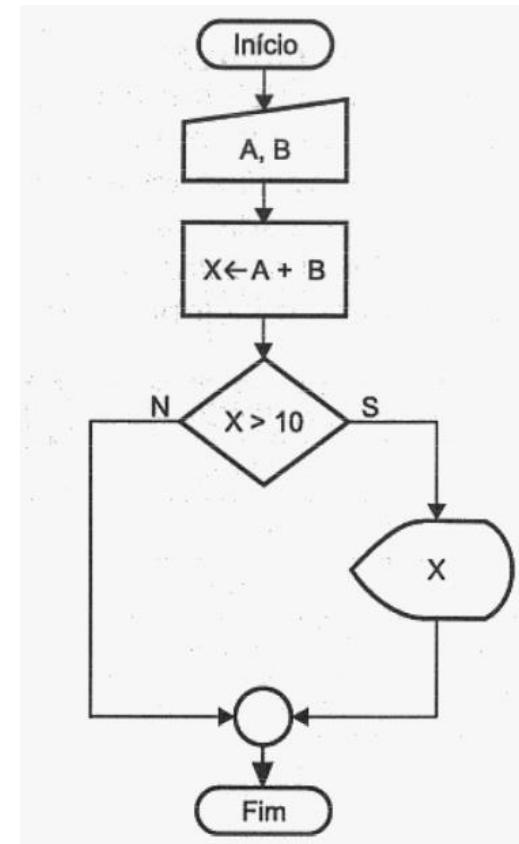
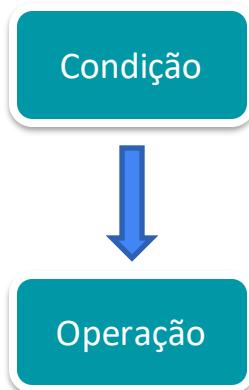
Estrutura Condicional

Operadores Relacionais

Símbolo	Significado
=	Igual a
<>	Diferente de
>	Maior que
<	Menor que
>=	Maior ou igual a
<=	Menor ou igual a

Estrutura Condicional

Condisional Simples

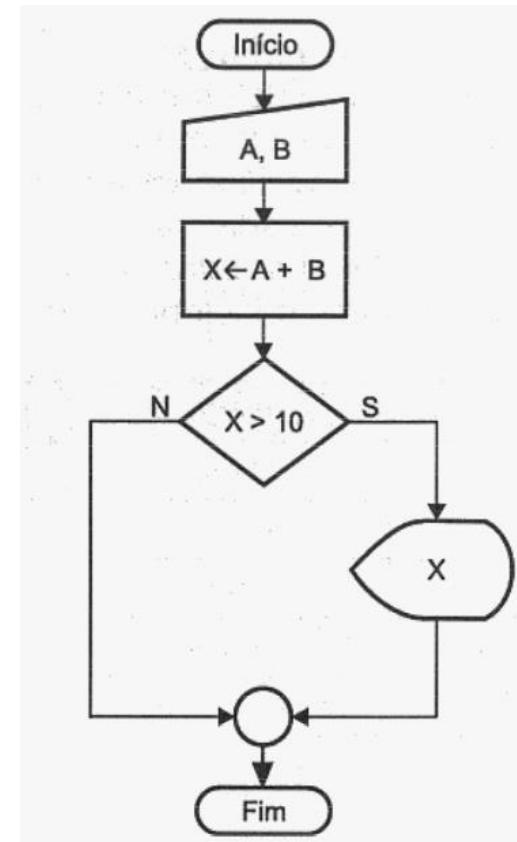


Fonte: livro de referência

Estrutura Condicional

Condisional Simples

Se (<condição>) então
 <instruções para condição verdadeira>
fim_se



Fonte: livro de referência

Estrutura Condicional

Início programa:

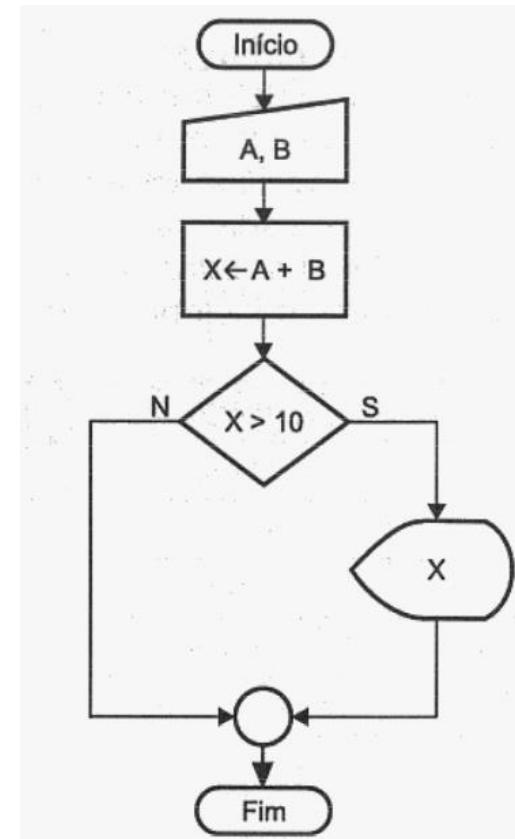
```
A = 0  
B = 0  
X = 0
```

```
leia A  
leia B
```

```
X = A + B
```

```
se (X > 10)  
    escreva X  
Fim se
```

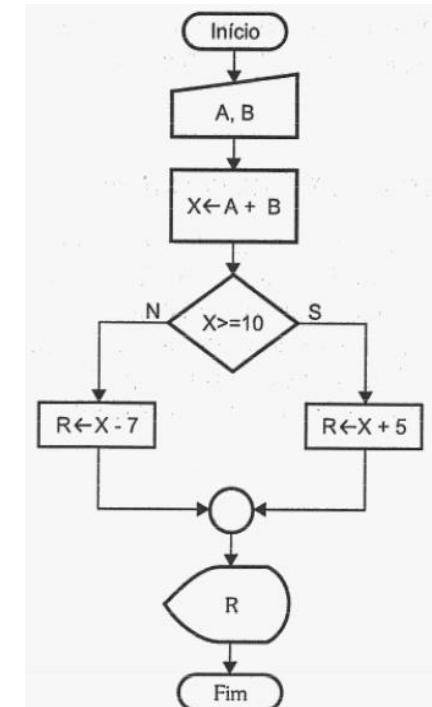
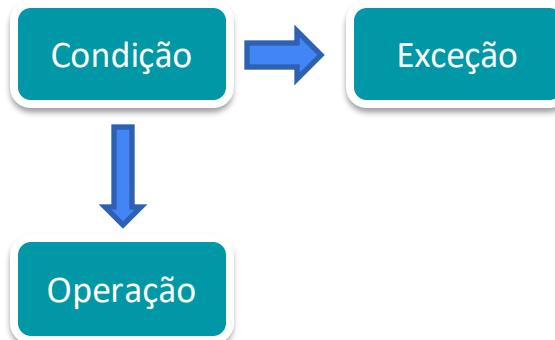
Fim programa



Fonte: livro de referência

Estrutura Condicional

Condisional Composta

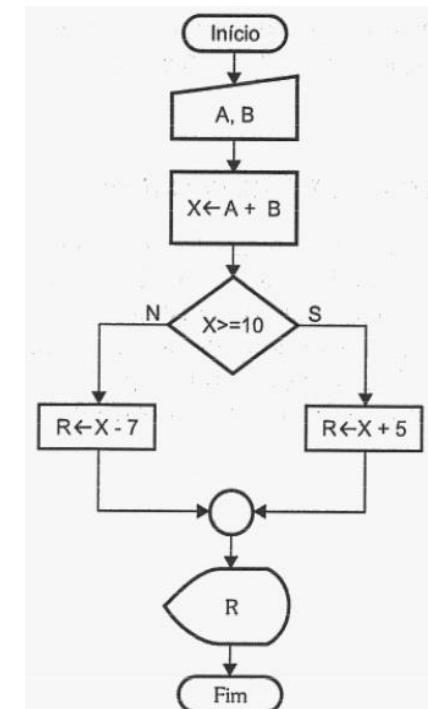


Fonte: livro de
referência

Estrutura Condicional

Condisional Composta

Se (<codição>) então
 <instruções para condição verdadeira>
fim_se



Fonte: livro de
referência

Estrutura Condicional

Inicio programa:

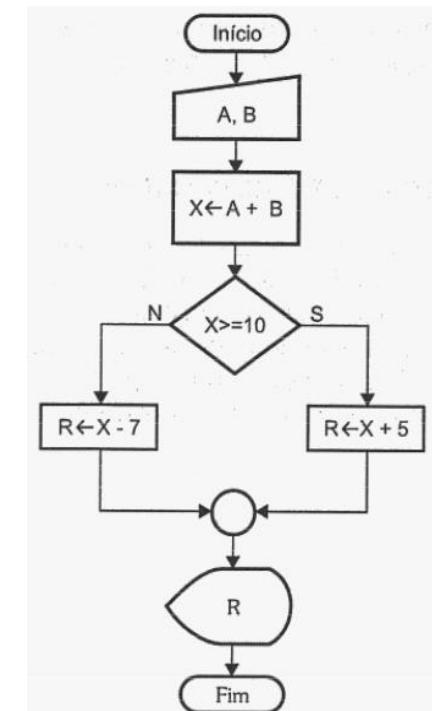
```
A = 0  
B = 0  
X = 0
```

```
leia A  
leia B
```

```
X = A + B
```

```
se (X > 10)  
    escreva X  
Fim se
```

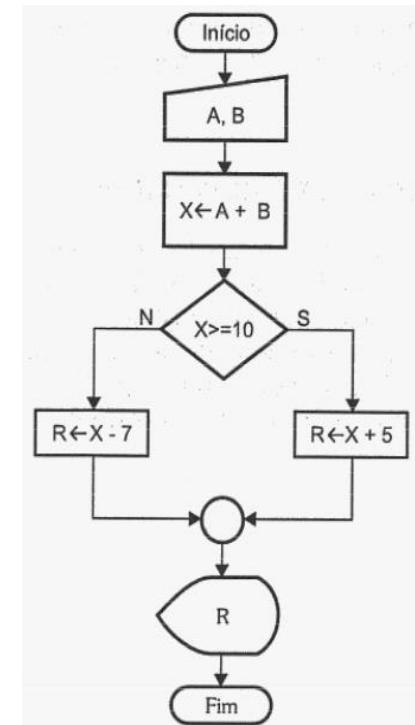
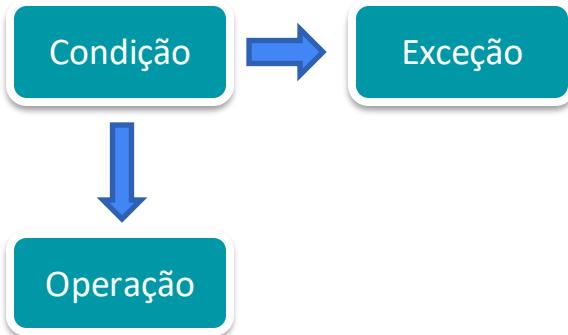
```
Fim programa
```



Fonte: livro de
referência

Estrutura Condicional

Condisional Composta

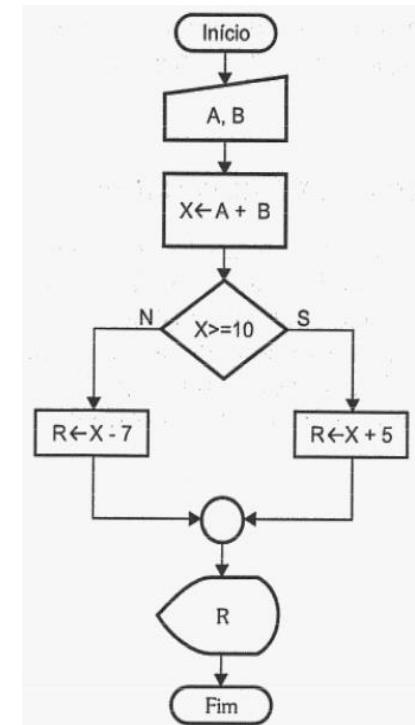


Fonte: livro de
referência

Estrutura Condicional

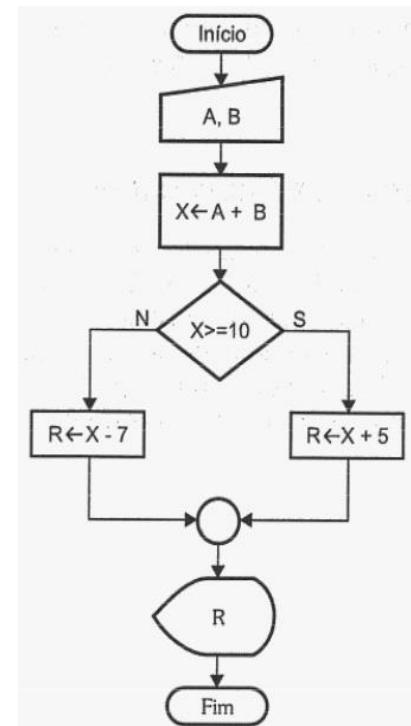
Condisional Composta

Se (<codição>) então
 <instruções para condição verdadeira>
Senão
 <instruções para condição falsa>
fim_se



Fonte: livro de
referência

Estrutura Condicional



Fonte: livro de
referência

Exemplo

Média escolar



Início programa:

```
Nota1 = 5  
Nota = 8  
Resultado = 0
```

```
Resultado = (Nota1 + Nota2)/2
```

Escreva resultado

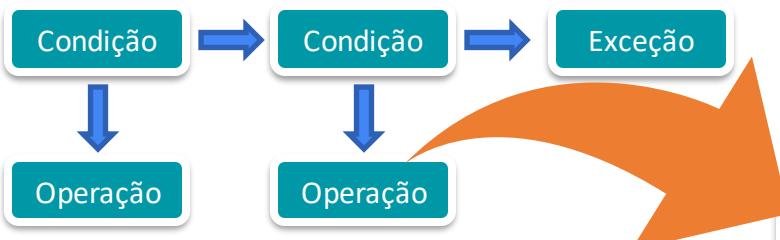
Fim programa

Saída:

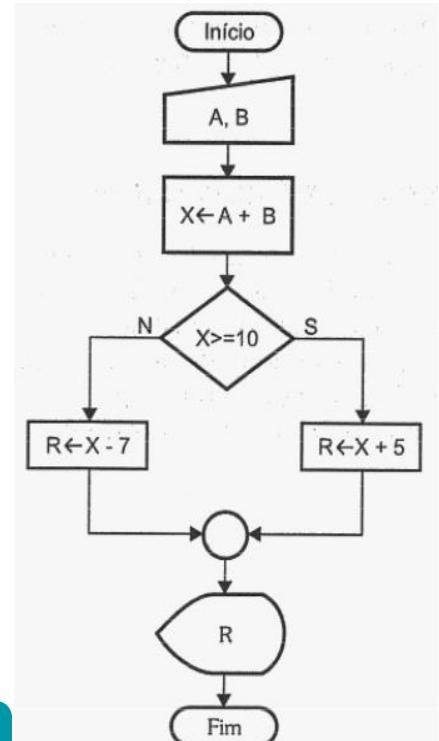
6.5

Estrutura Condicional

Condisional Encadeado



Condições sucessivas

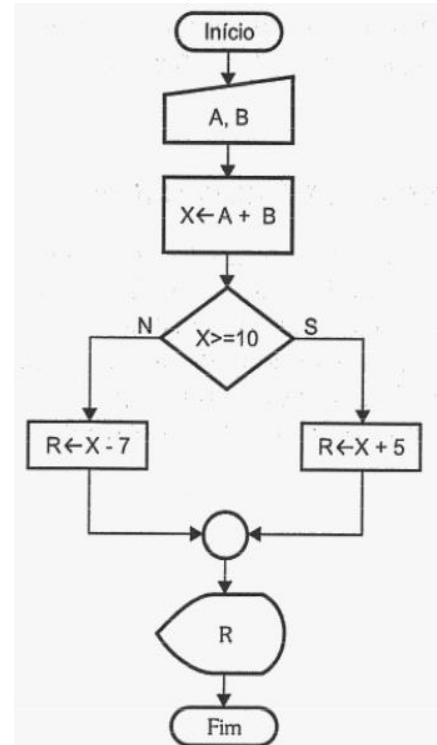


Fonte: livro de
referência

Estrutura Condicional

Condisional Encadeado

```
Se (<codição 1>) então
    <instruções para condição verdadeira>
Senão
    Se (<condição 2>) então
        <instruções para: condição 2 verdadeira e condição 1 falsa>
    Senão
        <instruções para condição 1 e 2 falsas>
fim_se
```



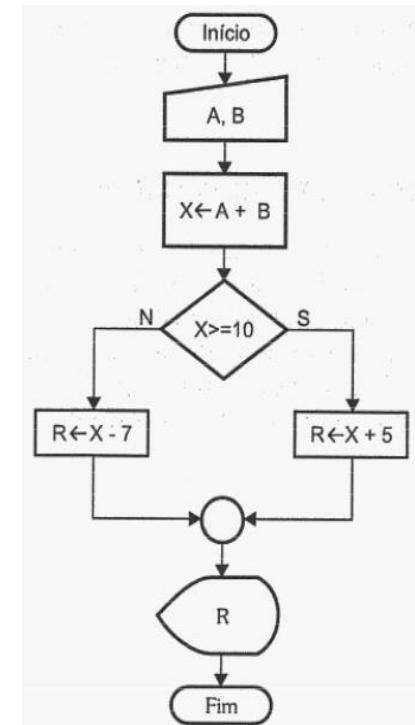
Fonte: livro de
referência

Estrutura Condicional

Início programa:

```
A = 0  
B = 0  
X = 0  
  
leia A  
leia B  
X = A + B  
se (X >= 10)  
    X = X-7  
Senão  
    X = X+5  
Fim se
```

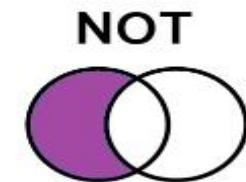
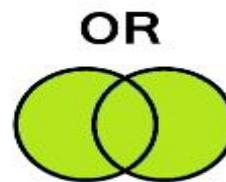
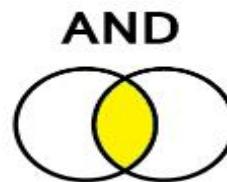
Fim programa



Fonte: livro de
referência

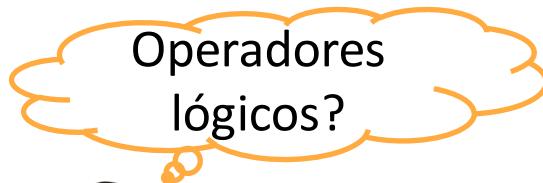
Estrutura Condicional

Operadores Lógicos



Fonte: biblio.info

Estrutura Condicional



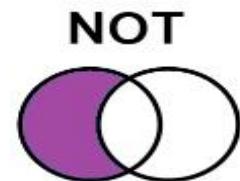
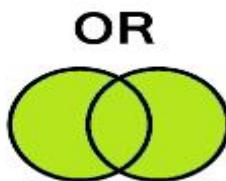
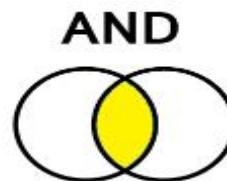
Quando utilizar?

- Verificação de V ou F
- Substituição
 - encadeamento de condições

Estrutura Condicional

Quando utilizar?

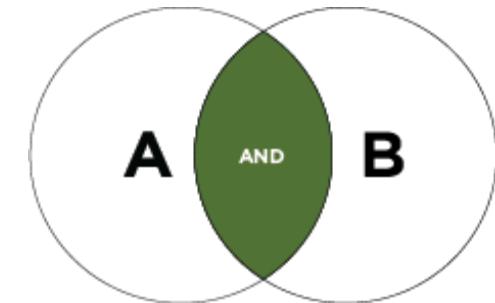
- Verificação de V ou F
- Substituição
 - encadeamento de condições



Fonte: biblio.info

Estrutura Condicional

AND – operador Lógico



Fonte: dot.li.com

Condição verdadeira

- Todas devem ser satisfeitas

Condição 1	Condição 2	Resultado
Falsa	Falsa	Falso
Verdadeira	Falsa	Falso
Falsa	Verdadeira	Falso
Verdadeira	Verdadeira	Verdadeiro

Fonte: livro de referência

Estrutura Condicional

AND – operador Lógico

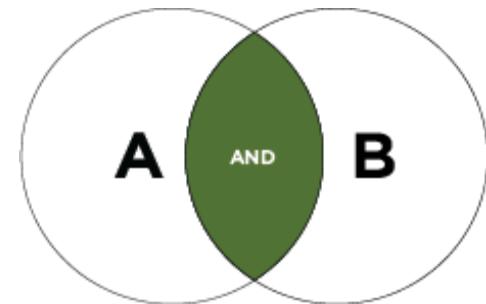
Ex: Curso de inglês

se (gramatica .e .conversacao) então

escreva "aprovado"

senão

escreva "Reprovado"



Fonte: dot.li.com

Interseção

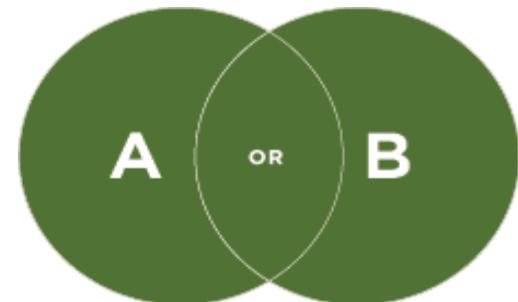
Estrutura Condicional

OR – operador Lógico

Condição verdadeira

- Apenas uma das condições

Deve ser verdadeira



Fonte: dot.li.com

Condição 1	Condição 2	Resultado
Falsa	Falsa	Falso
Verdadeira	Falsa	Verdadeiro
Falsa	Verdadeira	Verdadeiro
Verdadeira	Verdadeira	Verdadeiro

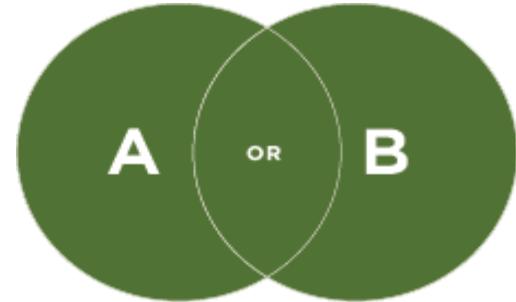
Fonte: livro de referência

Estrutura Condicional

AND – operador Lógico

Ex:

```
se (choveu .ou. grama_molhada) então
    escreva "Plantas regadas"
senão
    escreva "Regar plantas"
```



Fonte: dot.li.com

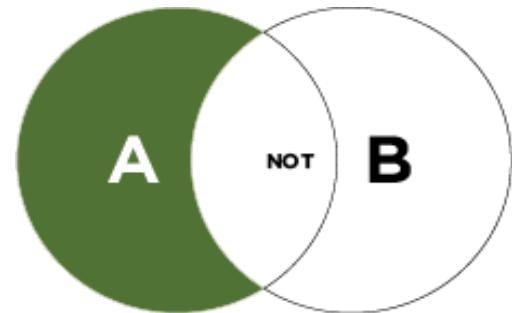


Fonte: livro de referência

Estrutura Condicional

NOT – operador Lógico

- Operador de negação
- Inversão do resultado lógico



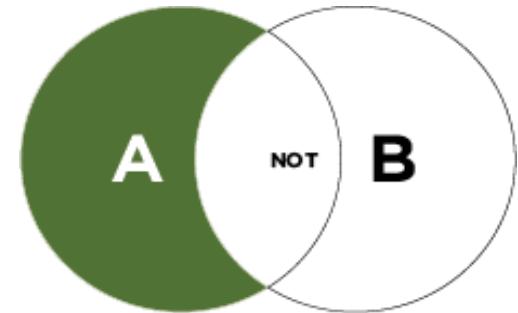
Condição	Resultado
Verdadeira	Falso
Falso	Verdadeira

Fonte: livro de referência

Estrutura Condicional

NOT – operador Lógico

- Operador de negação
- Inversão do resultado lógico



Ex:

- Not B - > tudo que não está em B

Etapa 4

Estruturas de repetição

// Primeiros passos para começar a programar/
Fundamentos de algoritmos

Estruturas de Repetição



Laços

Controle de fluxo

Malhas de repetição

Repetição

Loop

Estruturas de Repetição



Trecho de um
programa

Condições de parada

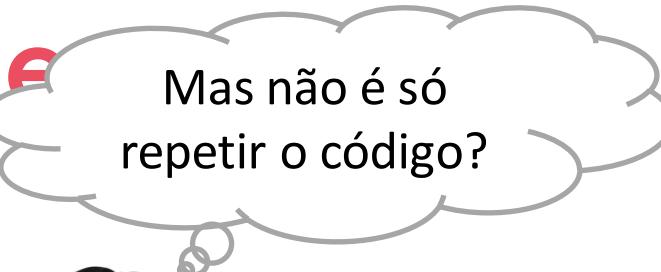
Estruturas de Repetição



Condições de parada

- Número de repetições pré-fixada
- Condição a ser satisfeita

Estruturas de Repetição



Estruturas de Repetição

Trecho de um programa

Mas não é só repetir o código?

Qual a vantagem?

Redução de linhas

Compreensão facilitada

Redução de erro

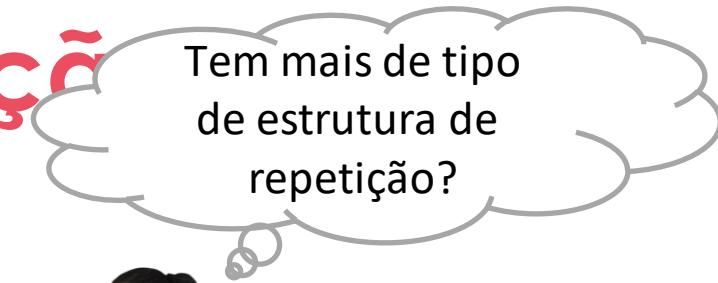


Estruturas de Repetição

Enquanto ... faça

Repita ... até

Para ... de ... até ... faça



Estruturas de Repetição

Enquanto

Teste lógico

- Início

Número de repetições

- indefinidas

Grama alta



Fonte: pt.vecteezy.com

Estruturas de Repetição

Enquanto

Teste lógico

- Início

Número de repetições

- indefinidas

Grama alta

Aparar grama



Fonte: pt.vecteezy.com

Estruturas de Repetição

Enquanto

Teste lógico

- Início

Número de repetições

- indefinidas

Grama alta

Analisar grama

Aparar grama



Fonte: pt.vecteezy.com

Estruturas de Repetição

Enquanto

Teste lógico

- Início

Número de repetições

- indefinidas

grama = Falso

Enquanto (grama == falso) faça

<instrução de cortar grama>
<atualiza grama>

fim enquanto

Estruturas de Repetição

Repita

Teste lógico

- final

Número de repetições

- indefinidas

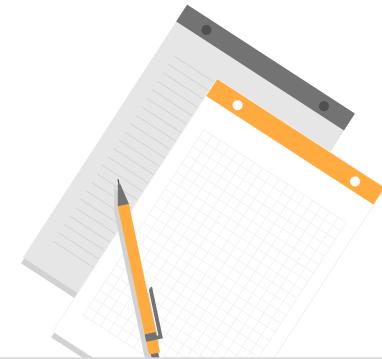
Procurar artigo

Virar página

Analisar conteúdo



Estruturas de Repetição



Para ... de ... até

Teste

- Início

Número de repetições

- Definidas

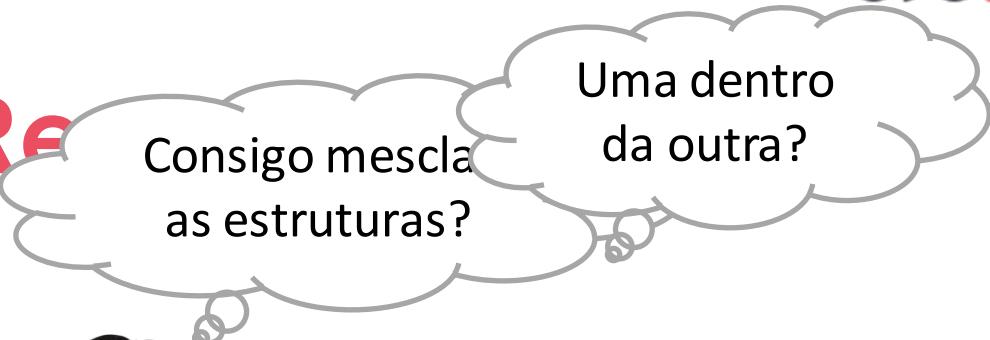
```
somatorio = 0
```

```
para inicio = 1 até 10
```

```
    somatorio = somatorio + inicio  
    Escreva somatorio
```

```
fim para
```

Estruturas de Re



Estruturas de Re



Trecho de um
programa



Consigo mesclar
as estruturas?

Uma dentro
da outra?



Enquanto (<condição>)

Se (<condição2>)
<instruções>
fimse

...

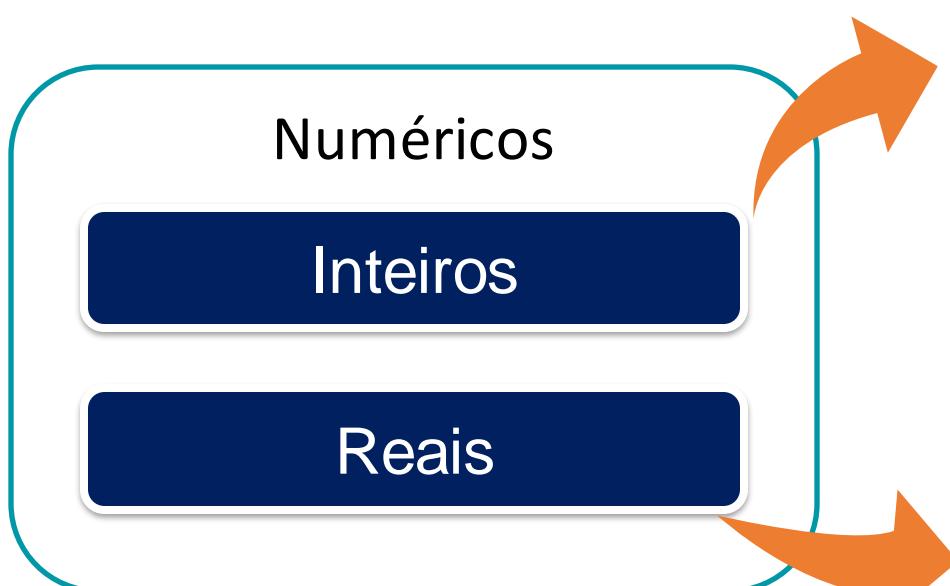
fim enquanto

Etapa 5

Vetores e matrizes

// Primeiros passos para começar a programar/
Fundamentos de algoritmos

Vetores e Matrizes



0, 1, 5, 50, 60 , 800, ...
-58, -50, -49, 32, -10, -5

5.95, 9.54, -8.8, -0.555 ...
0, 1, 5, 50, 60 , 800, ...
-58, -50, -49, 32, -10, -5

Vetores e Matrizes

Container

Definição formal

"Um vetores é caracterizado por uma variavel dimensionada com tamanho pré-fixado."

Matriz unidimensional

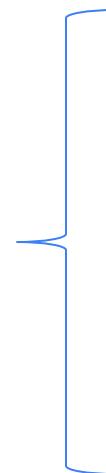
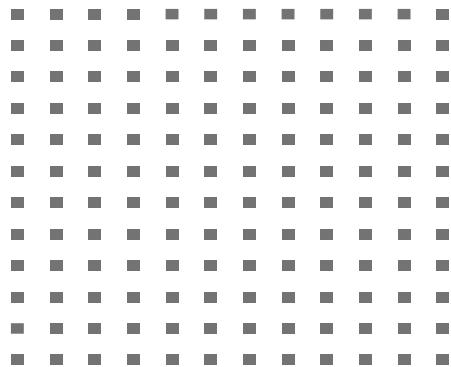
Vetores e Matrizes

Container

Definição formal

"Matriz é uma tabela organizada em linhas e colunas no formato $m \times n$, onde m representa o número de linhas (horizontal) e n o número de colunas (vertical)"

Vetores e Matrizes



Coleção de variáveis

Contiguas em memória

Índices

Matrizes

Vetores e Matrizes

Média escolar



```
nota11 = 10  
nota21 = 5
```

```
nota12 = 7  
nota22 = 8
```

```
notas_aluno1 = [10,5]  
notas_aluno2 = [7,8]
```

Vetores e Matrizes

Média escolar



```
nota11 = 10  
nota21 = 5
```

```
nota12 = 7  
nota22 = 8
```

```
notas_aluno1 = [10,5]  
notas_aluno2 = [7,8]
```

```
notas_alunos = [10,5,7,8]
```

A cada duas posições
um novo aluno



Vetores e Matrizes

Definição

vetor conjunto [1..8]<inteiro>

vetor[15]

Vetor = []

Atribuição

Leitura

Operações



Vetores e Matrizes

Aluno	Nota 1	Nota 2	Nota 3	Nota 4	Média
1	4.0	6.0	5.0	3.0	4.5
2	6.0	7.0	5.0	8.0	6.5
3	9.0	8.0	9.0	6.0	8.0
4	3.0	5.0	4.0	2.0	3.5
5	4.0	6.0	6.0	8.0	6.0
6	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0
7	8.0	7.0	6.0	5.0	6.5
8	6.0	7.0	2.0	9.0	6.0

Dados de alunos

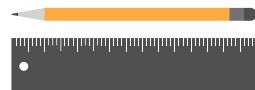
Vetores e Matrizes

Aluno	Nota 1	Nota 2	Nota 3	Nota 4	Média
1	4.0	6.0	5.0	3.0	4.5
2	6.0	7.0	5.0	8.0	6.5
3	9.0	8.0	9.0	6.0	8.0
4	3.0	5.0	4.0	2.0	3.5
5	4.0	6.0	6.0	8.0	6.0
6	7.0	7.0	7.0	7.0	7.0
7	8.0	7.0	6.0	5.0	6.5
8	6.0	7.0	2.0	9.0	6.0

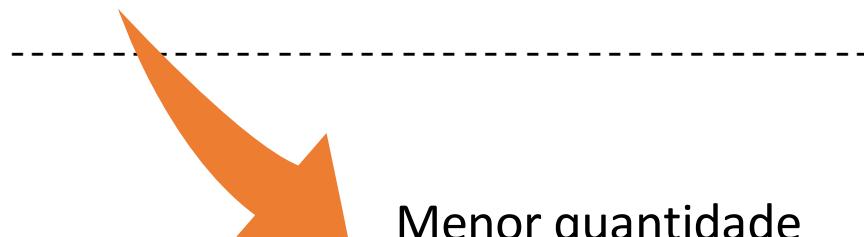
Dados de alunos

Vetores e Matrizes

Média escolar



```
matriz_alunos[6][6]  
  
escreva "ID aluno"  
escreva matriz_alunos[0][0]  
escreva "Média"  
escreva matriz_alunos[0][6]
```



Menor quantidade
de linhas

Etapa 6

O que são funções?

// Primeiros passos para começar a programar/
Fundamentos de algoritmos

Funções

Subalgoritmo

Subprograma

Função

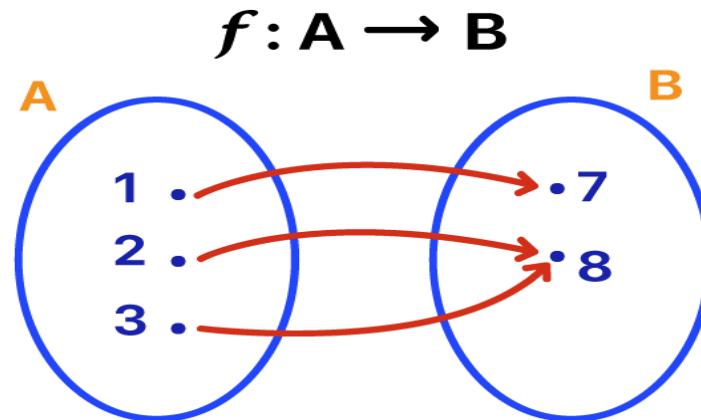
Bloco

Método

Sub-rotina

Funções

Similar ao conceito de função matemática



blog.professorferretto.com.br

Funções

Definição formal

As funções, ou sub-rotinas são blocos de instruções que realizam tarefas específicas

Decomposição do algoritmo

Funções

As funções, como os métodos, são blocos de instruções que realizam tarefas específicas

Definição
Modularização do problema

Decomposição do algoritmo

Funções

Função? Não é mais fácil fazer tudo junto?



Modularização do programa

Código mais claro e conciso

Reutilização de instruções

Funções

Função? Não é mais fácil
fazer tudo junto?



Definição formal

"São blocos de instruções (código), identificados
por **nomes e parâmetros**"

Assinatura

Funções



Funções

Definição

Nome

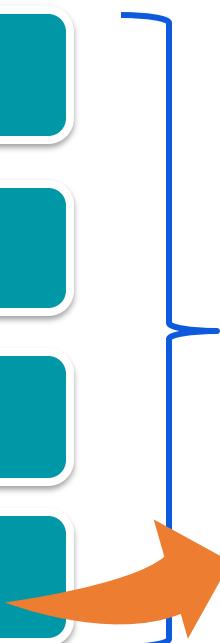
Invocação

Variável local

Definição formal

"São blocos de instruções
(código), identificados
por nomes e parâmetros"

São destruídas ao encerrar a função



Funções



Funções

Alterar estado do programa



Funções

Agora vamos determinar a média escolar através de uma função.

Qual o ganho que teremos ao fazer essa modificação?

Exemplo

Funções

Reutilização de código

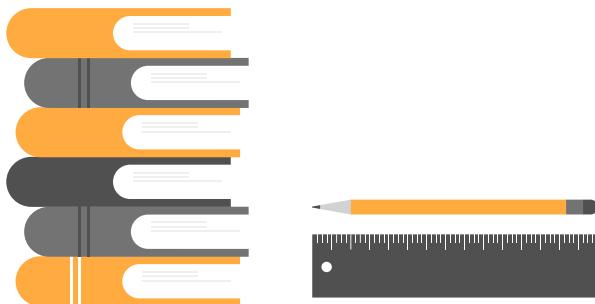
Agora vamos determinar a média escolar através de uma função.

Qual o ganho que teremos ao fazer essa modificação?

Exemplo

Funções

Média escolar



```
funcao mediaescolar(nota1,nota2)
```

```
    resultado = 0
```

```
    resultado = (Nota1 + Nota2)/2
```

```
    retorno resultado
```

```
fim funcao
```

```
aluno1 = mediaescolar(nota11,nota21)
```

```
aluno2 = mediaescolar(nota12,nota22)
```

```
aluno13 = mediaescolar(nota13,nota23)
```

Etapa 7

Instruções de entrada/saída

// Primeiros passos para começar a programar/
Fundamentos de algoritmos

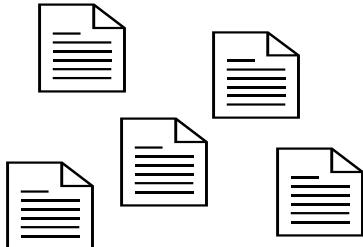
Instruções de entrada/saída



Instruções de entrada/saída

Quais os tipos e como inserir os dados?

Dados



Como exibir meu resultado?

Resultado

Processamento

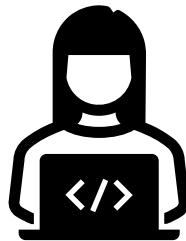
Instruções de entrada/saída

Definição formal

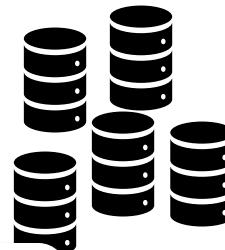
Consiste na inserção e recebimento de dados do mundo real por meio de ação de alguma interface, seja teclado, mouse, arquivos, entre outros.

Instruções de entrada

Instruções de entrada/saída

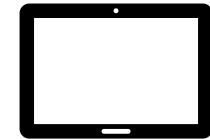
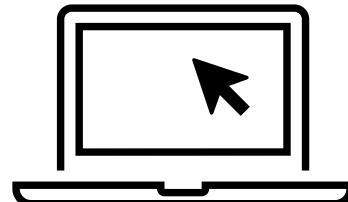
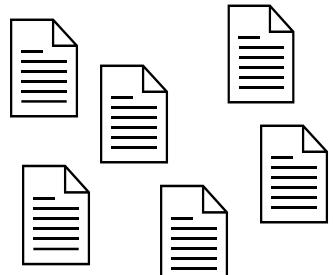


Metadados



Inserção de dados

Arquivos



Instruções de entrada/saída

Definição formal

Consiste na impressão dos dados do mundo abstrato, digital por meio de ação de alguma interface.

Os formatos podem variar desde simples arquivos binários até complexas querys de banco de dados.

Instruções de saída

Instruções de entrada/saída



Arquivos



Dispositivos de saída



Log do sistema

Arquivos de acesso
ao usuário

Híbridos



Instruções de entrada/saída

Existem dois tipos de saídas dentro de um programa (algoritmo)

Saída programada

Saída por interrupção

Definida pelos periféricos



Instruções de entrada/saída

Existem dois tipos de saídas dentro de um programa (algoritmo)

Saída programada

Saída por interrupção

Condicional

Incondicional



Instruções de entrada/saída

Existem dois tipos de saídas dentro de um programa

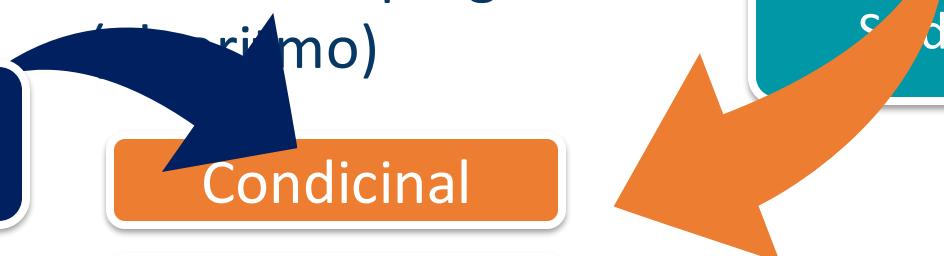
Aguarda o dispositivo

Condicional

Incondicional

Saída programada

Saída por interrupção



Instruções de entrada/saída

Casos

- Bem sucedida
- Erro de sintaxe ou outro
- Erros de programação
- Problemas com a interface

Saída na programação



código

Aula 4: Linguagens de programação

// Primeiros passos para começar a programar

Objetivo

O objetivo desta aula é apresentar os paradigmas de programação existentes, incluindo o conceito em si. As linguagens de programação são baseadas em um ou mais paradigmas, sendo o último caso conhecido como linguagem multiparadigma.

Percorso

Etapa 1

Introdução à linguagem de programação

Etapa 2

Como um computador entende o programa?

Etapa 3

Características de um programa

Percurso

Etapa 4 Análises e código

Etapa 5 Paradigmas de programação

Etapa 1

Introdução à linguagem de programação

// Primeiros passos para começar a programar/
Linguagens de programação

Introdução

Por que falar de história da computação?

- Compreender as dificuldades enfrentadas;
- Fundamentos da computação;
- O processo de pensamento.

Introdução

Por que falar de história da computação?

- Compreender as dificuldades enfrentadas;
- Fundamentos da computação;
- O processo de pensamento.

Base em pesquisas anteriores

Novos paradigmas



Introdução

Por que falar de história da computação?

- Compreender as dificuldades enfrentadas;
- Fundamentos da computação;
- O processo de pensamento.

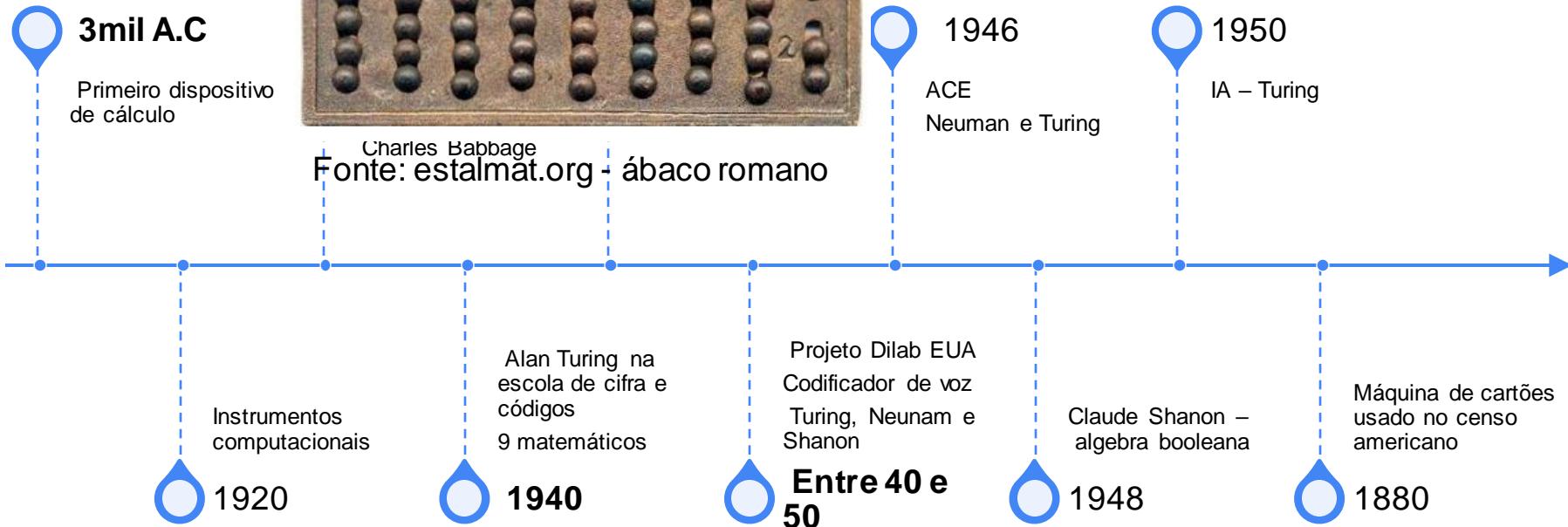
Base em pesquisas anteriores

Novos paradigmas



Introdução

História da computação



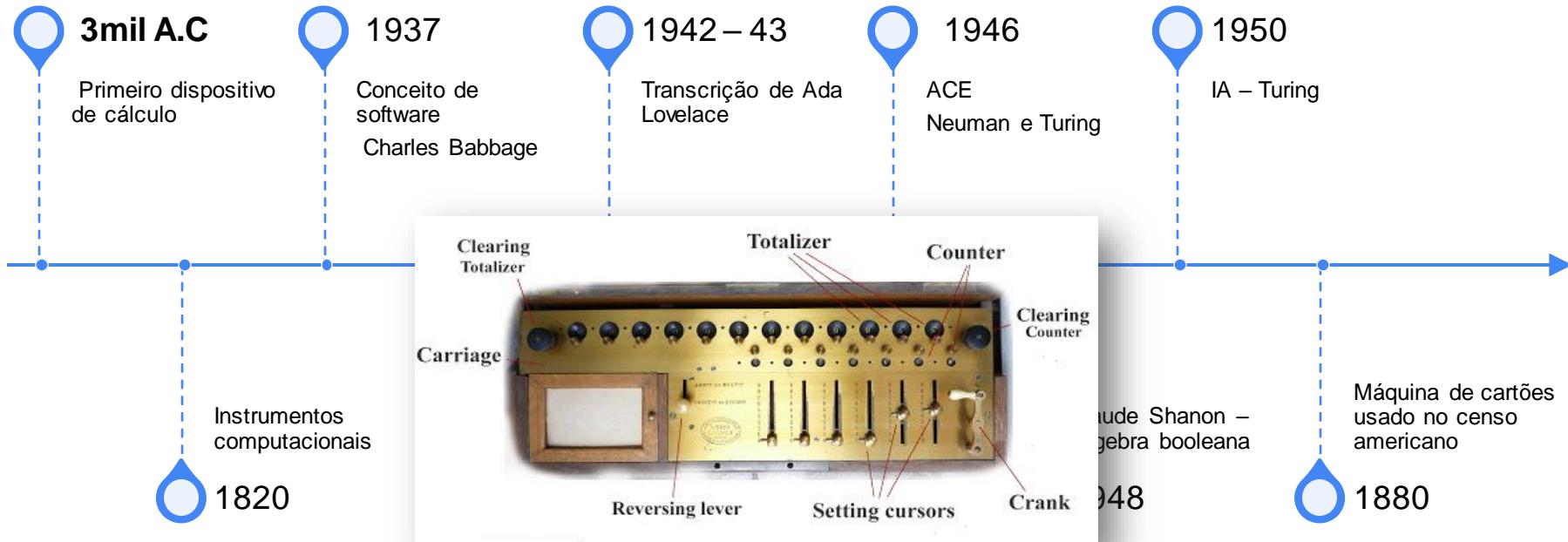
Introdução

História da computação



Introdução

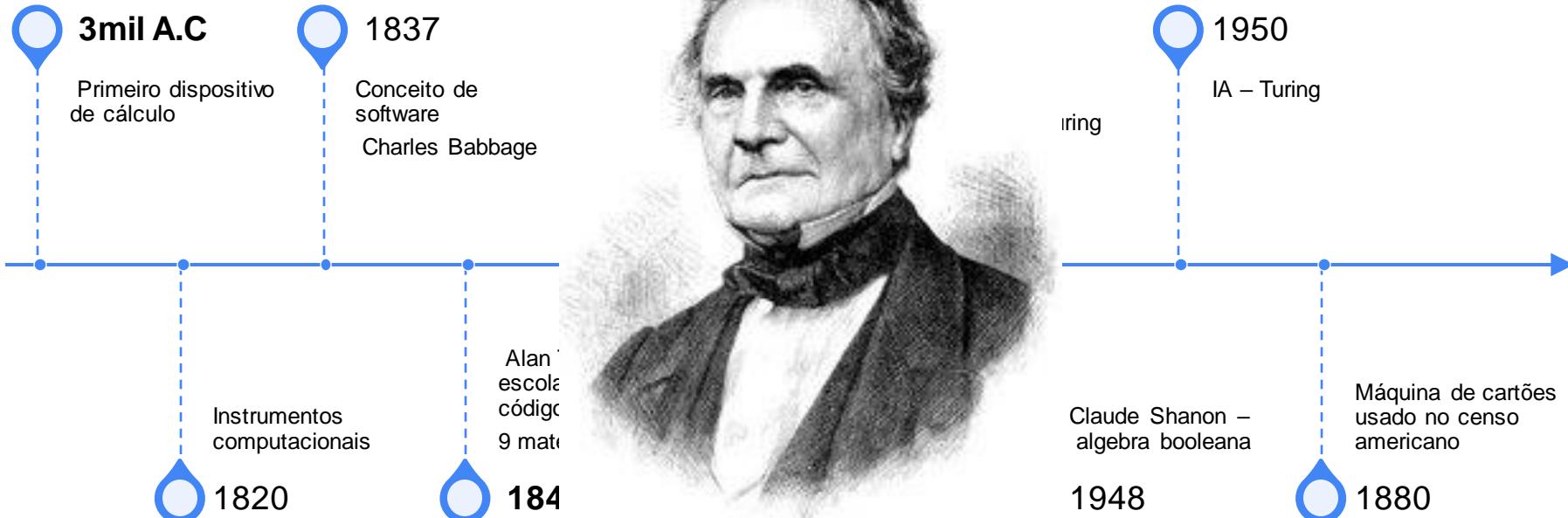
História da computação



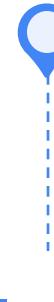
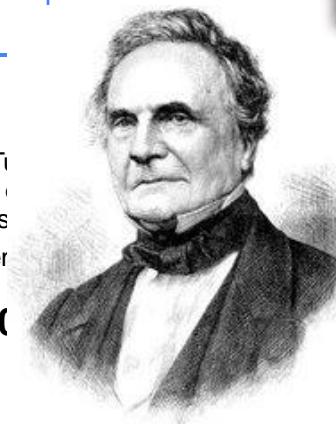
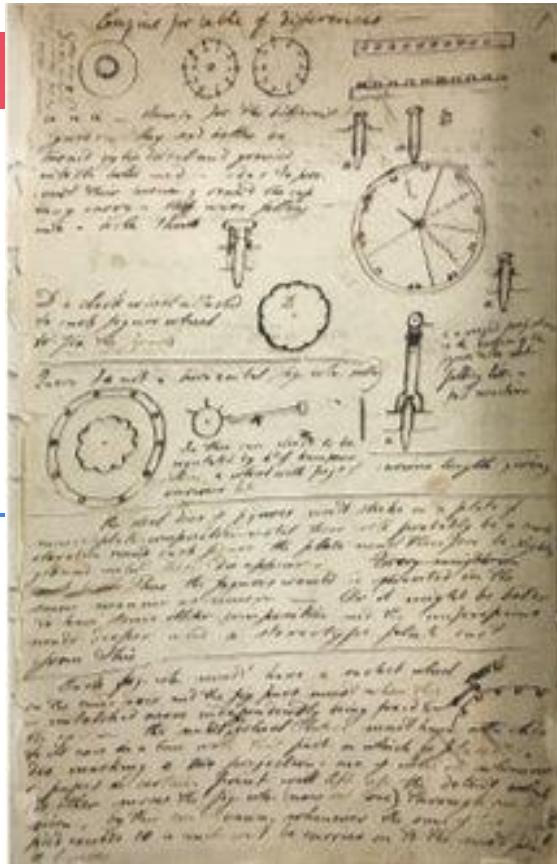
fonte: <http://www.arithmometre.org/>

Introdução

História da computação



História da computação



1942 – 43

Transcrição de Ada Lovelace



40 e

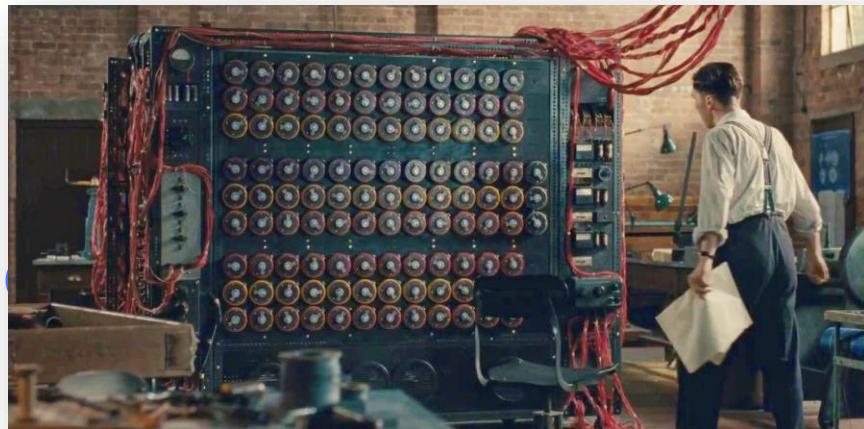
1948

silab EUA
or de voz
leunam e

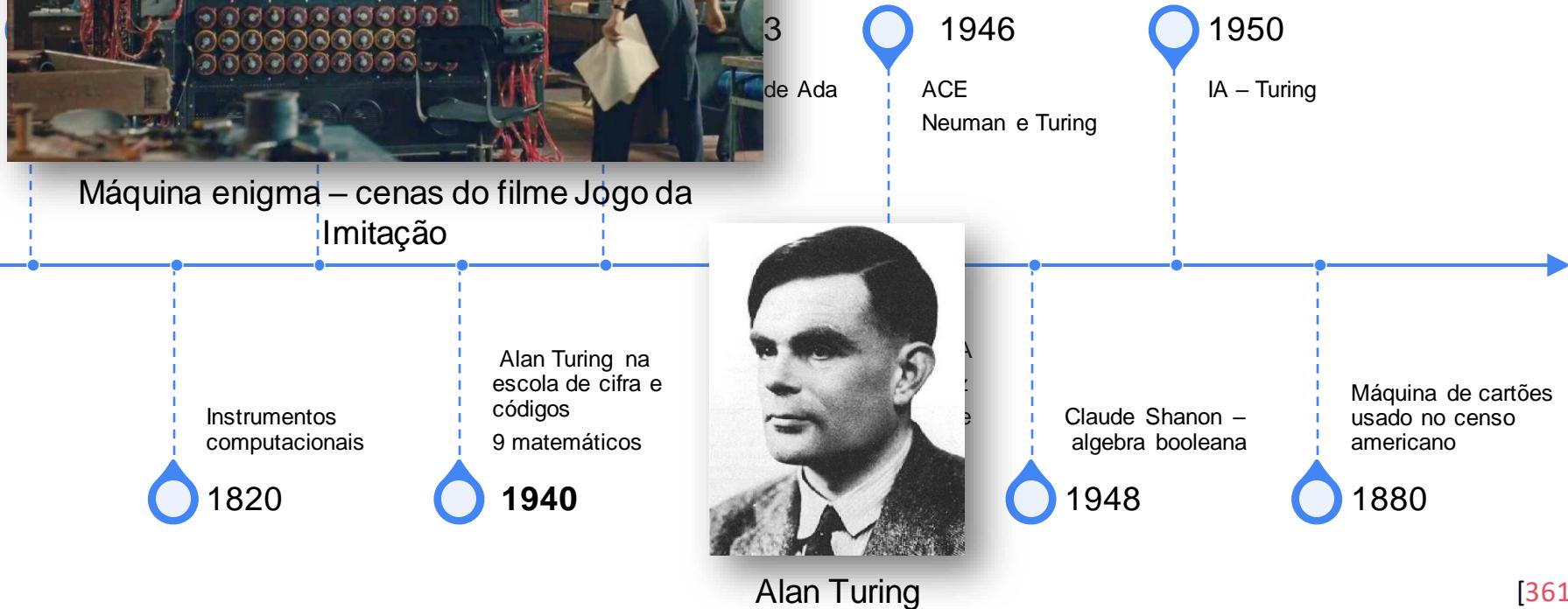
Claude Shannon –
álgebra booleana

1880

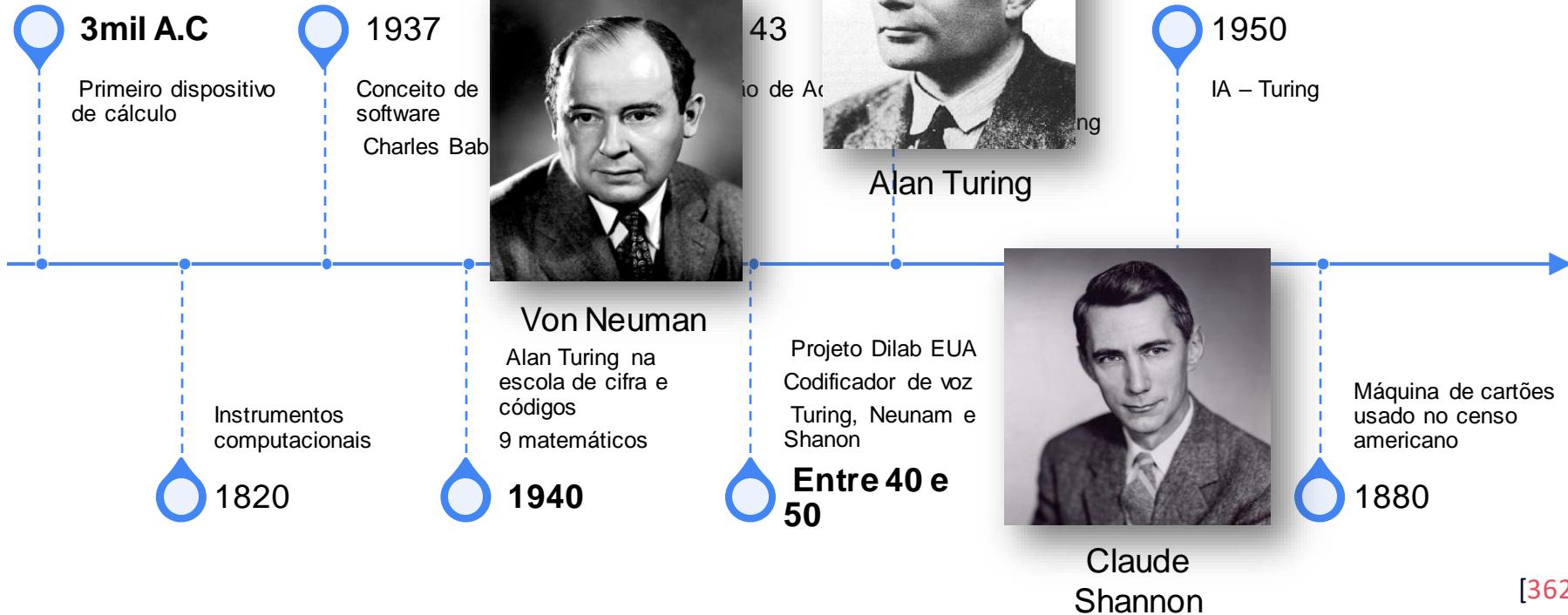
Máquina de cartões
usado no censo
americano



História da computação



Introdução

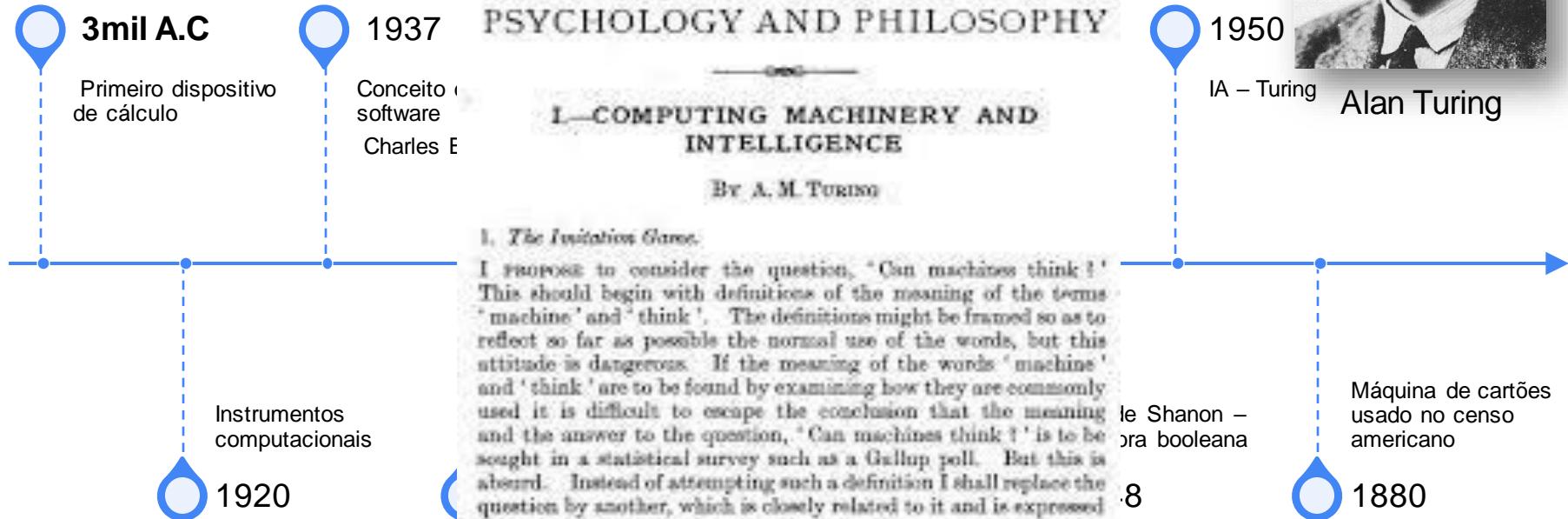


Introdução

História da computação



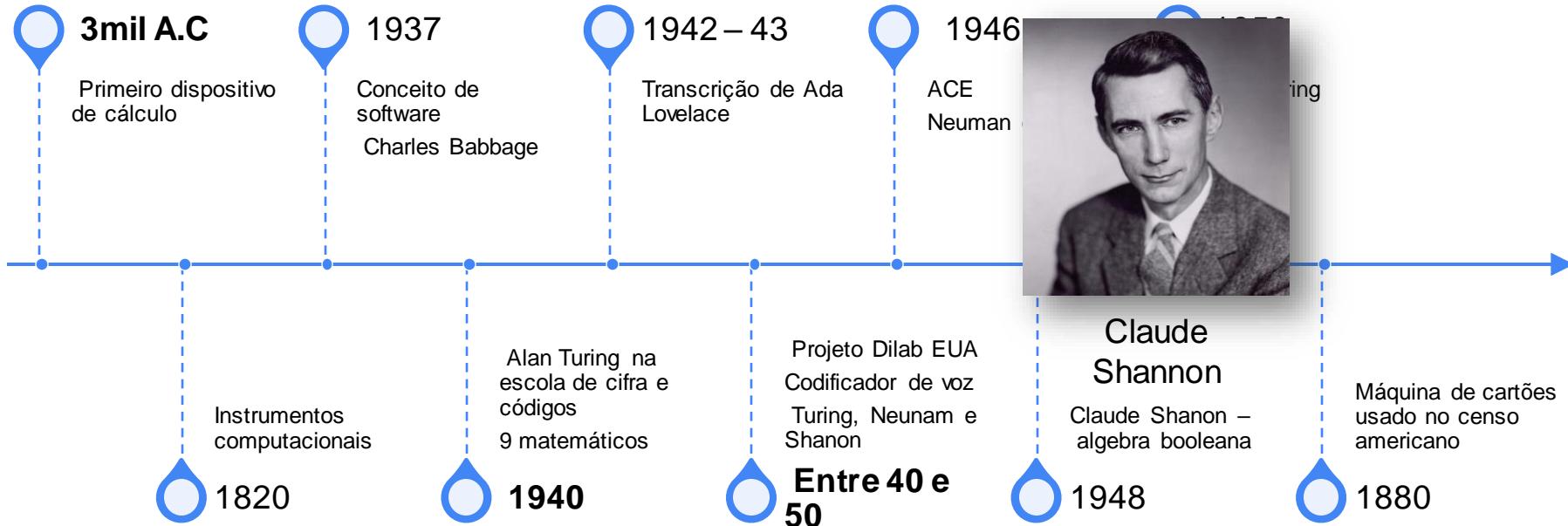
Introdução



Fonte: jstor.org

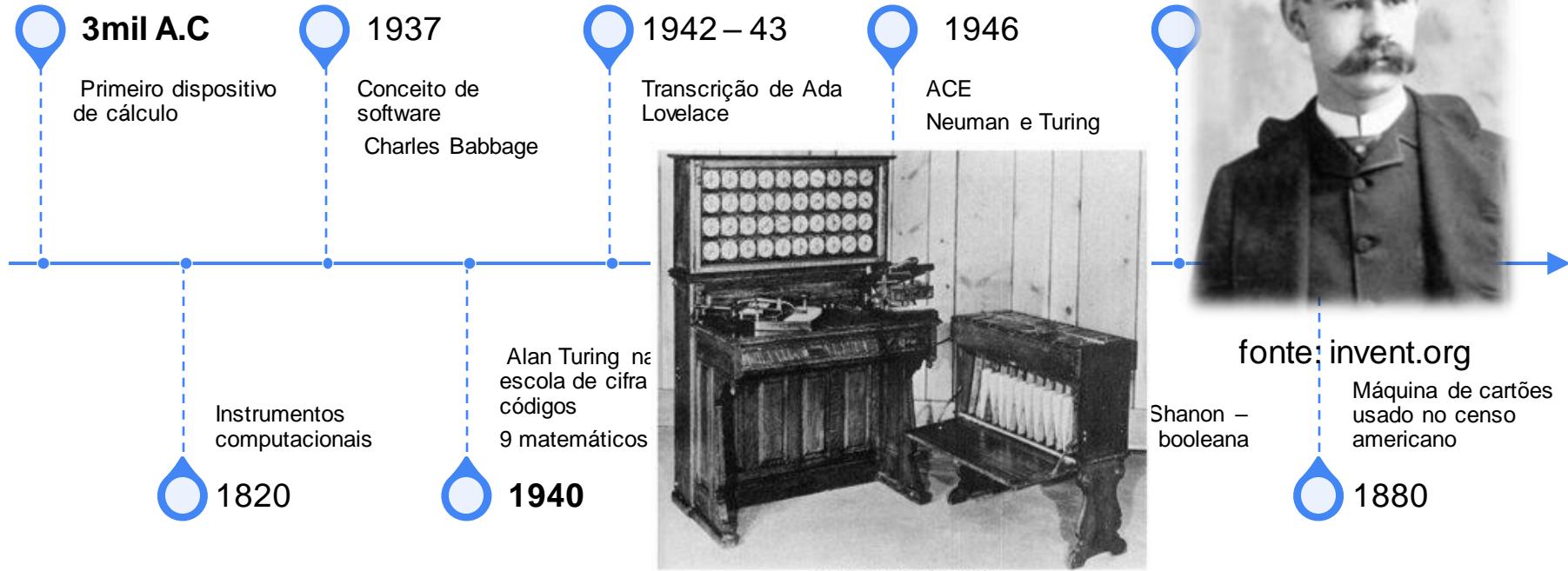
Introdução

História da computação



Introdução

História da com



Introdução

História da com

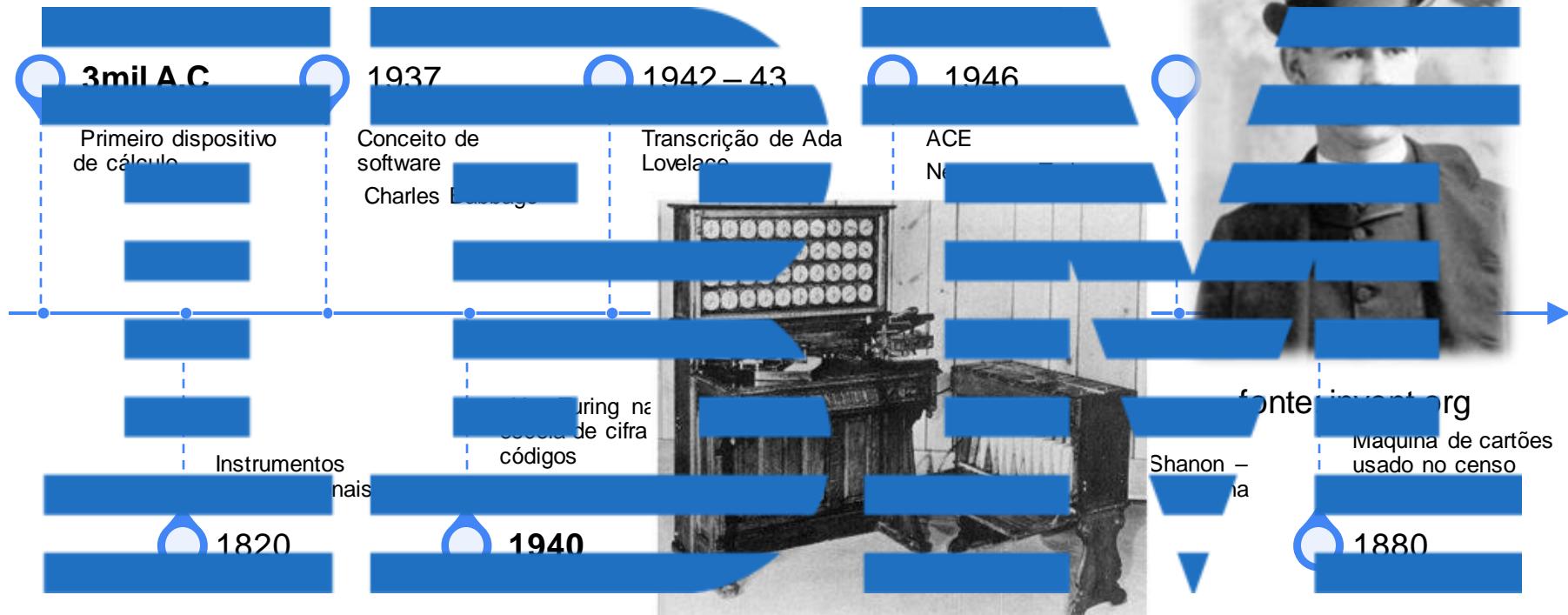
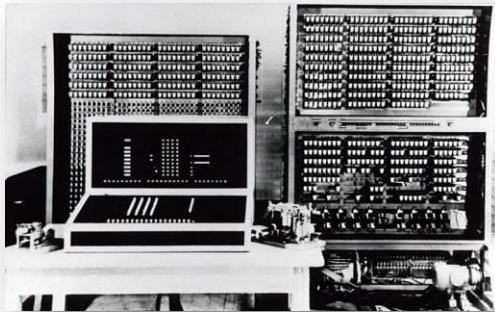


Figura 25: Tabuladora de Hollerith



Fonte: inf.ufrgs.br

ão

2° guerra mundial



Primeiros computadores

Válvula

Relés - avanço



ENIAC

Programável

18 mil válvulas

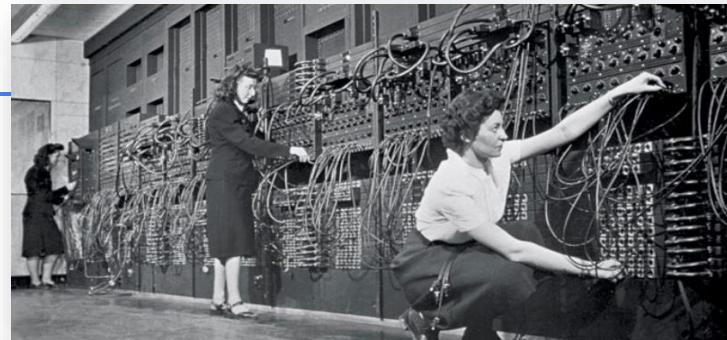


IBM

Separação de memórias

Dcisão - algoritmo

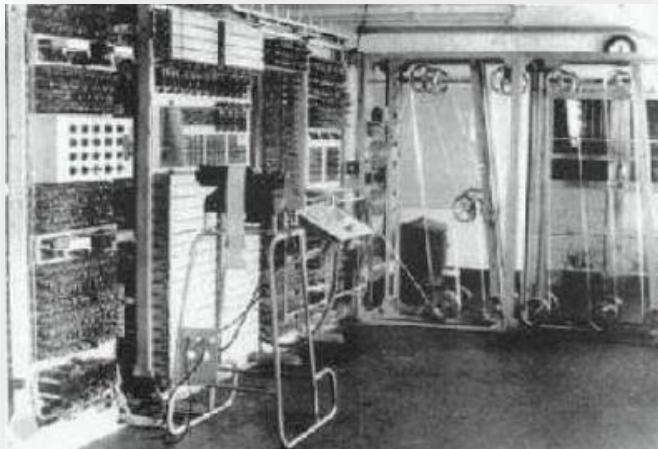
Harvard Mark 1



Mulheres programando no ENIAC

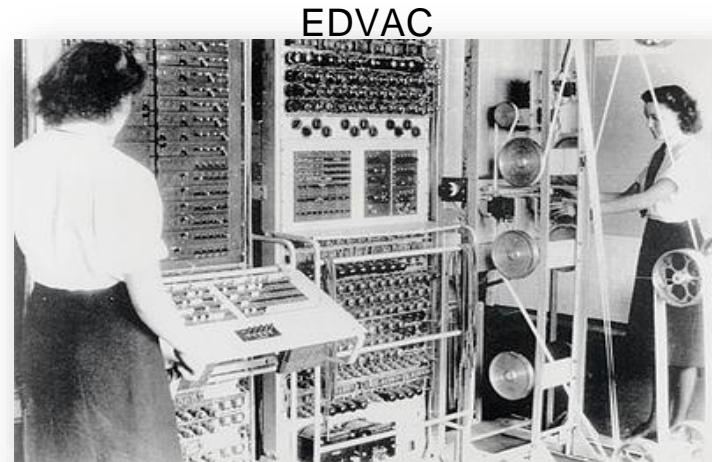
Introdução

1943



Colossus - programação por fio

1952



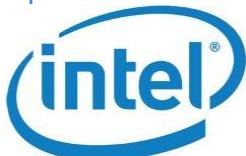
Programa armazenado

Intro

1975
Intel 8080
Linguagem
basic -
Microsoft



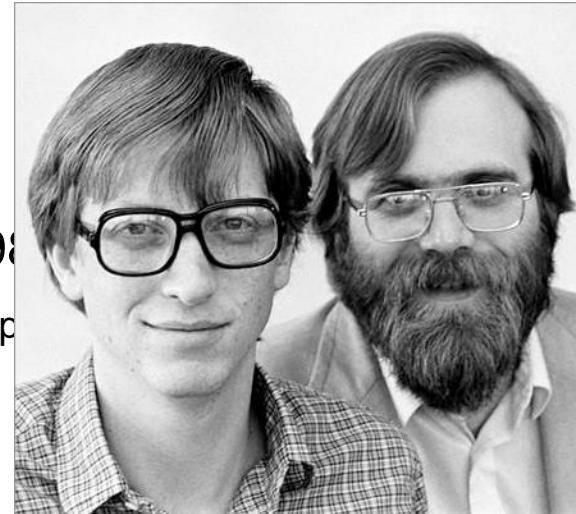
fonte:
computerhistory.org



App
1971



Microsoft



1981

App

[:wired.com](http://wired.com)

acasso
»

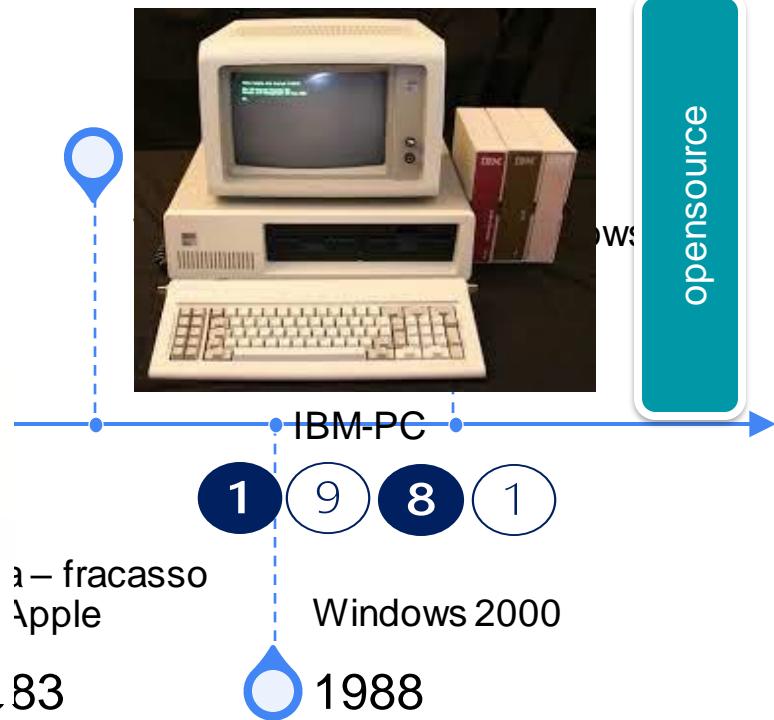
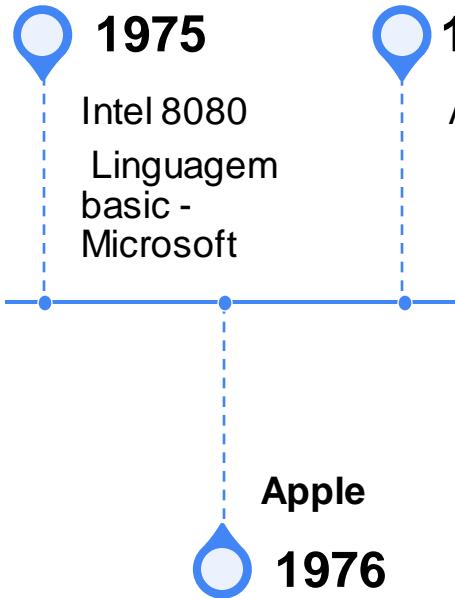
2001

Windows XP

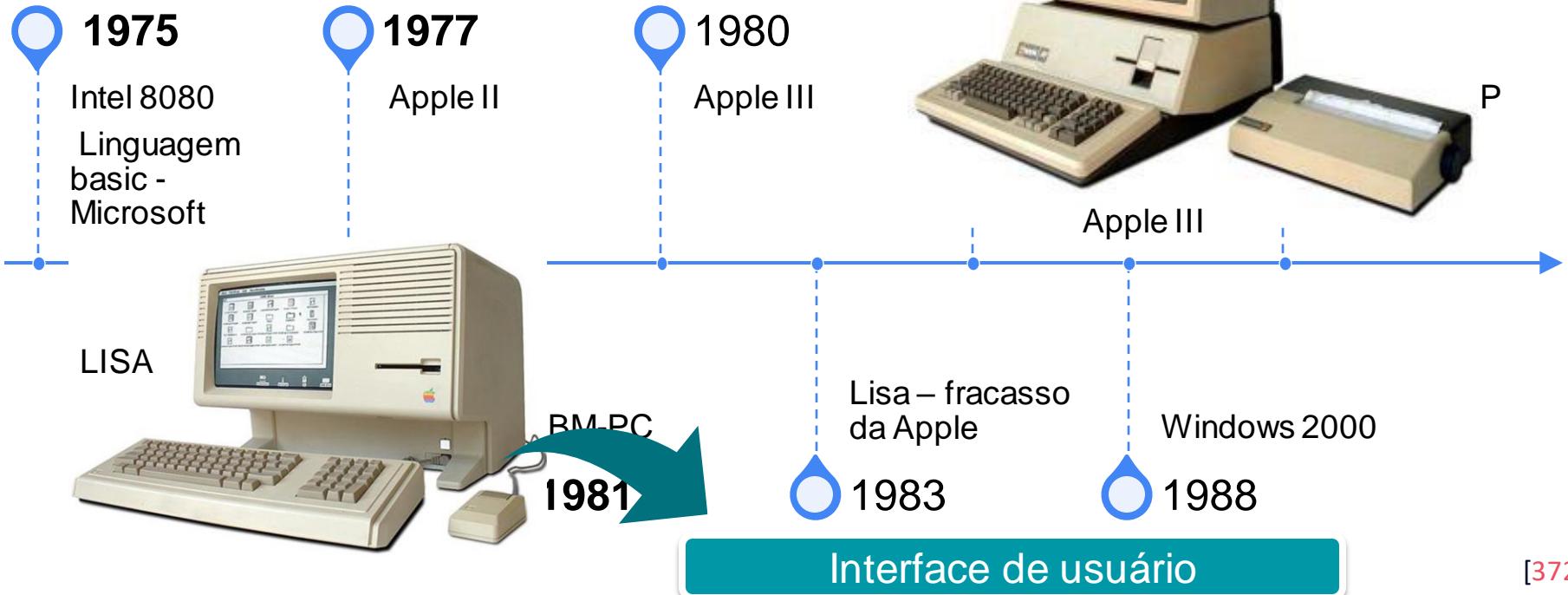
1988

Windows 2000

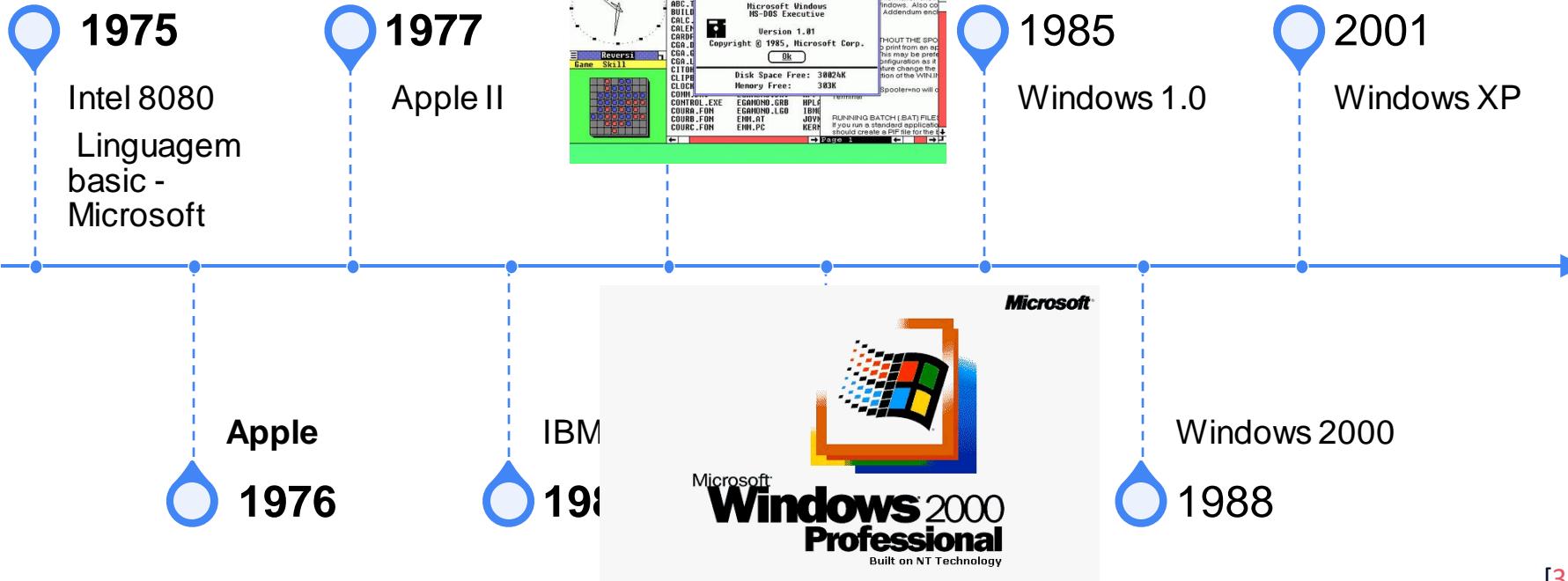
Introdução



Introdução



Introdução



Introdução

- 1949
- Primeira linguagem
- Linguagem de
 - Montagem
 - Máquina

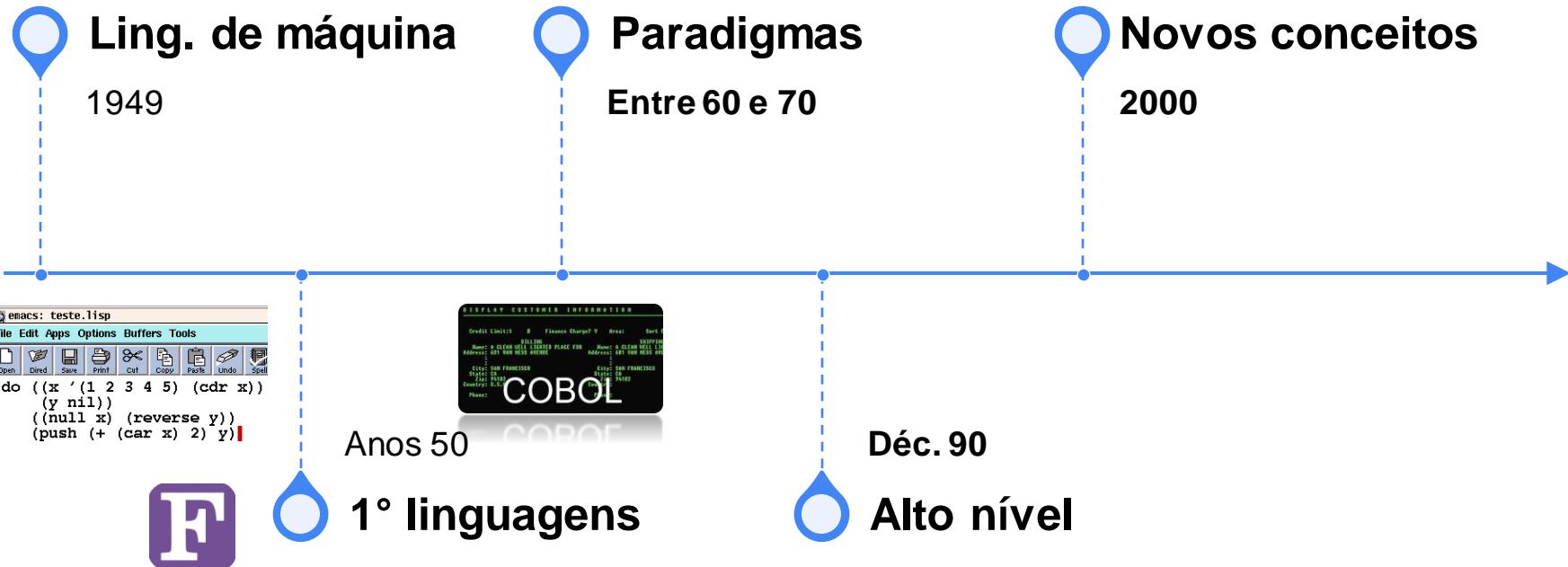
Assembly

```
C014 24 FA      BCC     INCH      RECIEVE NOT READY
C016 B6 80 05    LDA A   ACIA+1   GET CHAR
C019 84 7F      AND A   #$7F    MASK PARITY
C01B 7E C0 79    JMP    OUTCH   ECHO & RTS
```

```
*****
* FUNCTION: INHEX - INPUT HEX DIGIT
* INPUT: none
* OUTPUT: Digit in acc A
* CALLS: INCH
* DESTROYS: acc A
* Returns to monitor if not HEX input
```

```
C01E 8D F0      INHEX   BSR     INCH      GET A CHAR
C020 81 30      CMP A   #'0     ZERO
C022 2B 11      BMI    HEXERR  NOT HEX
C024 81 39      CMP A   #'9     NINE
C026 2F 0A      BLE    HEXRTS  GOOD HEX
C028 81 41      CMP A   #'A
C02A 2B 09      BMI    HEXERR  NOT HEX
```

```
BSR      INCH      GET A CHAR  
CMP A   # '0      ZERO  
BMI     HEXERR    NOT HEX  
CMP A   # '9      NINE  
BLE     HEXRTS    GOOD HEX  
CMP A   # 'A      ..  
BMI     HEXERR    NOT HEX
```



1 9 7 7



BSR INCH
 CMP A # '0
 BMI HEXERR
 CMP A # '9
 BLE HEXRTS
 CMP A # 'A
 BMI HEXERR
 "



Ling

1949

fonte:
computerhistory.org

```
emacs: teste.lisp
File Edit Apps Options Buffers Tools
Open Dired Save Print Cut Copy Paste Undo Spell
(do ((x '(1 2 3 4 5) (cdr x))
     (y nil)
     ((null x) (reverse y))
     (push (+ (car x) 2) y)
   )
```



Anos 50

1º linguagens



Paradigmas

Entre 60 e 70

Apple II

Novos conceitos

2000

Déc. 90

Alto nível



```
BSR    INCH      GET A CHAR  
CMP A # '0      ZERO  
BMI    HEXERR   NOT HEX  
CMP A # '9      NINE  
BLE    HEXRTS   GOOD HEX  
CMP A # 'A      NOT HEX  
BMI    HEXERR   NOT HEX
```

Ling. de máquina

1949

```
emacs: teste.lisp
File Edit Apps Options Buffers Tools
Open Dired Save Print Cut Copy Paste Undo Spell
File (do ((x '(1 2 3 4 5)) (cdr x))
        (y nil)
        ((null x) (reverse y))
        (push (+ (car x) 2) y)
      )
```

Paradigmas

Entre 60 e 70



Anos 50



1º linguagens

Prolog

2000

Déc. 90

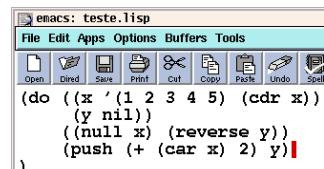
Alto nível



Prolog

Ling. de máquina

1949



Paradigmas

Entre 60 e 70



Anos 50



1º linguagens

Novos conceitos

2000

JavaScript



Déc. 90



Alto nível



```

BSR    INCH      GET A CHAR
CMP A #'0       ZERO
BMI    HEXERR   NOT HEX
CMP A #'9       NINE
BLE    HEXRTS   GOOD HEX
CMP A #'A       NOT HEX
BMI    HEXERR   NOT HEX
...
  
```



Prolog



Ling. de máquina

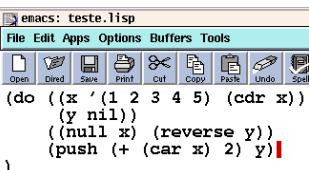
1949

Paradigmas

Entre 60 e 70

Novos conceitos

2000



Anos 50



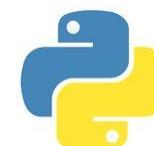
1º linguagens

JavaScript



Déc. 90

Alto nível



Introdução

Problemas computacionais

Objeto de discussão que possui instruções passo a passo que são mais facilmente resolvíveis em ambiente computacional.

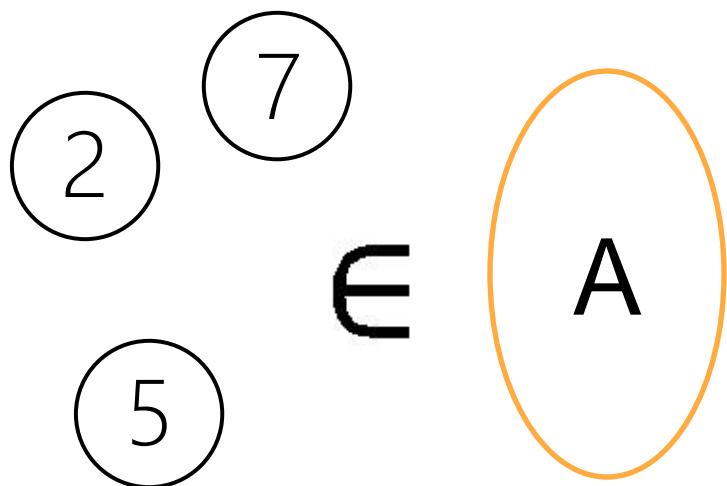
Problemas de decisão

Problemas de busca

Problemas de otimização

Introdução

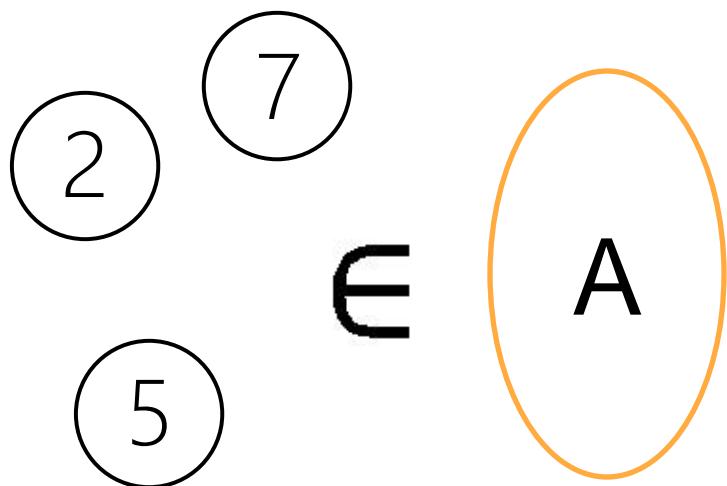
Problemas de decisão



- Caracter lógico - Sim ou Não
- Ideia
 - Pertencimento

Introdução

Problemas de decisão

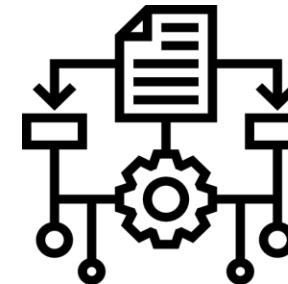
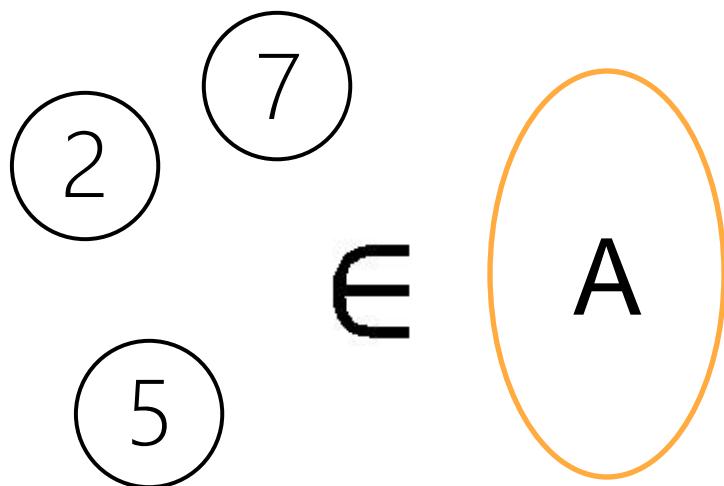


- Caracter lógico - Sim ou Não
- Ideia
- Pertencimento

Ex: "Dado um número n inteiro positivo, determine se n é primo"

Introdução

Problemas de decisão



- Caracter lógico - Sim ou não
- Ideia
- Pertencimento

Problema decidível

Ex: "Dado um número n inteiro positivo, determine se n é primo"

Introdução

Problemas de busca



- Relacionamento binário
- Objetivo
 - Semelhante ao nome
 - x está em A?
- Recorrente em teoria de grafos
 - **Ex: clique**

Introdução

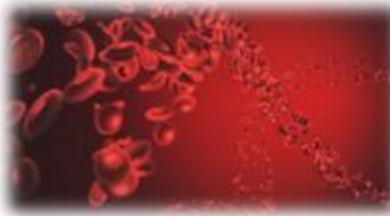
Problemas de otimização



Objetivo

- Maximizar, ou
- Minimizar uma função

Aplicações



Introdução

O que é uma linguagem de programação?

Método padronizado composto por um conjunto de regras sintáticas e semânticas de implementação de um **código fonte**.

Introdução

O que é uma linguagem de programação?

Método padronizado composto por um conjunto de regras sintáticas e semânticas de implementação de um **código fonte**.



Conjunto de palavras com regras

Introdução

Código fonte

Tradução

Interpretação



Etapa 2

Como o computador entende o programa?

// Primeiros passos para começar a programar/
Linguagens de programação

Introdução

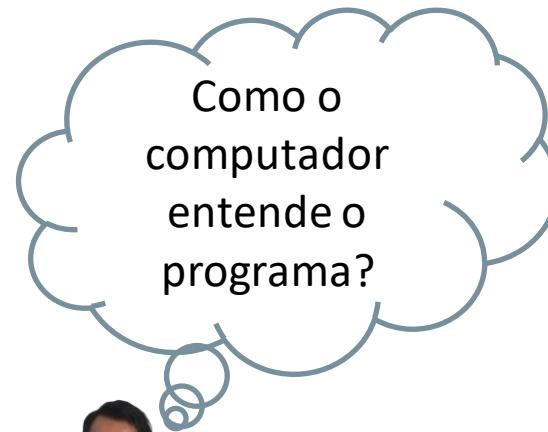
Código fonte

Tradução

Interpretação



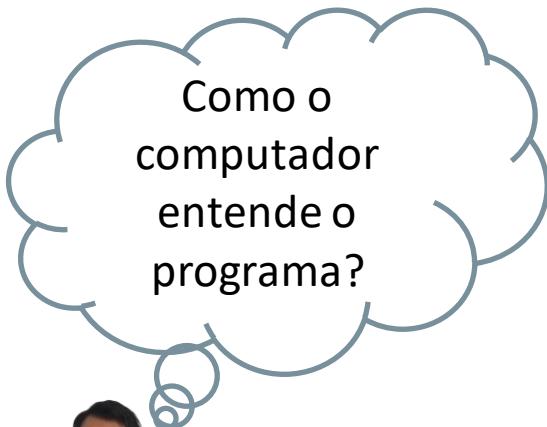
Introdução



Como o
computador
entende o
programa?

Um programa é um amontado de palavras
senão for possível que o computador
entenda

Introdução



Como o computador entende o programa?

Um programa é um amontado de palavras senão for possível que o computador entenda



Processo de tradução

Introdução



Introdução

Como o computador entende o programa?



Linguagem de alto nível

Executa análise do programa



Compilador

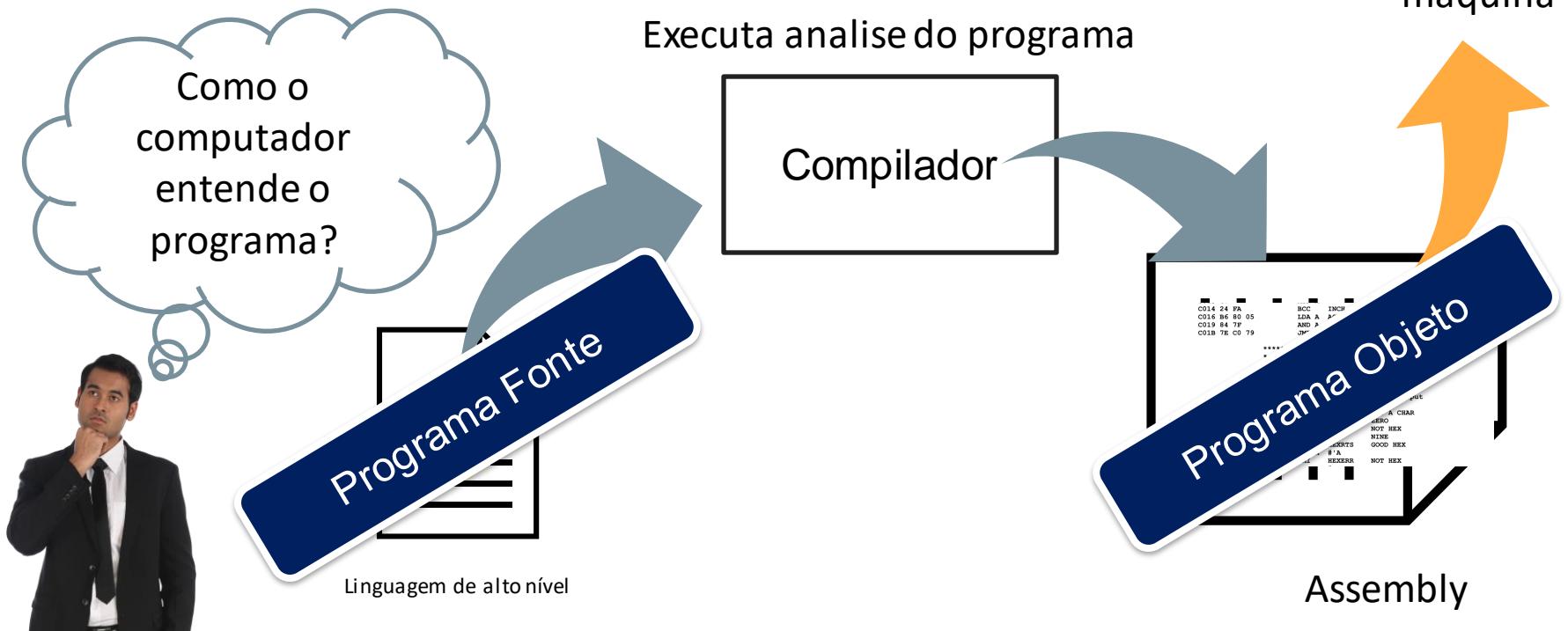
```
C014 24 F0      BCC    INCH   RECEIVE NOT READY
C016 B6 80 05    LDA A  ACIA+1  GET CHAR
C019 84 7F      AND A #7F    MASK PARITY
C01B 7E C0 79    DRR A  INCH   ECHO & RTS
...
* FUNCTION: INHEX - INPUT HEX DIGIT
* INPUT: none
*          Digit in acc A
* CALLS: INCH
* DESTROYS: acc A
* Returns to monitor if not HEX input
C01E 8D P0      INHEX  INCH   GET A CHAR
C020 81 30      BMI    HEXERR NOT HEX
C022 2B 11      BMI    HEXERR NOT HEX
C024 81 39      CMP A #19    NINE
C026 81 0A      BLS A  #0000CTS GOOD HEX
C028 81 41      CMP A #1A    HEXERR
C02A 2B 09      BMI    HEXERR NOT HEX
```

Assembly

Linguagem de máquina



Introdução



Introdução

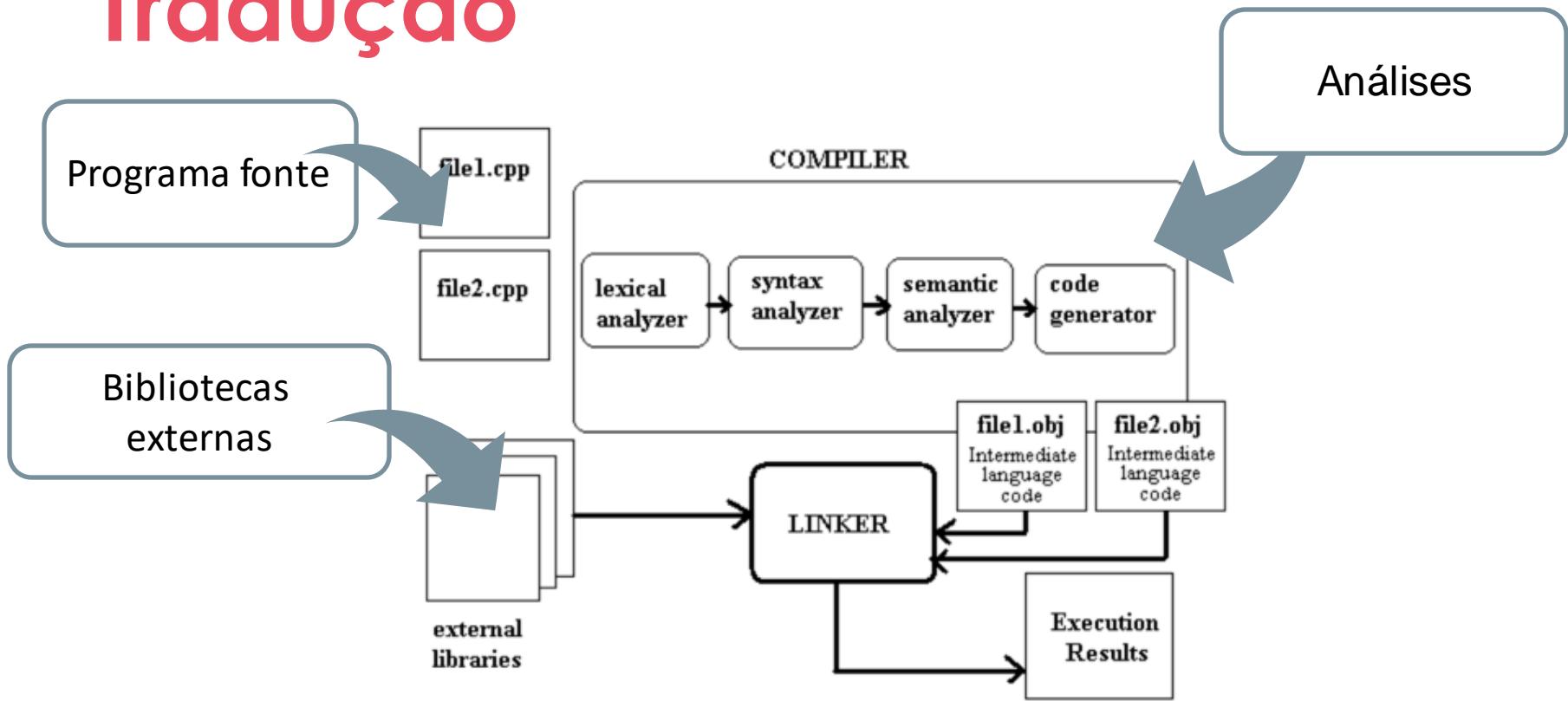
Tradução

- (1) Geração do programa objeto
- (2) Execução do programa objeto

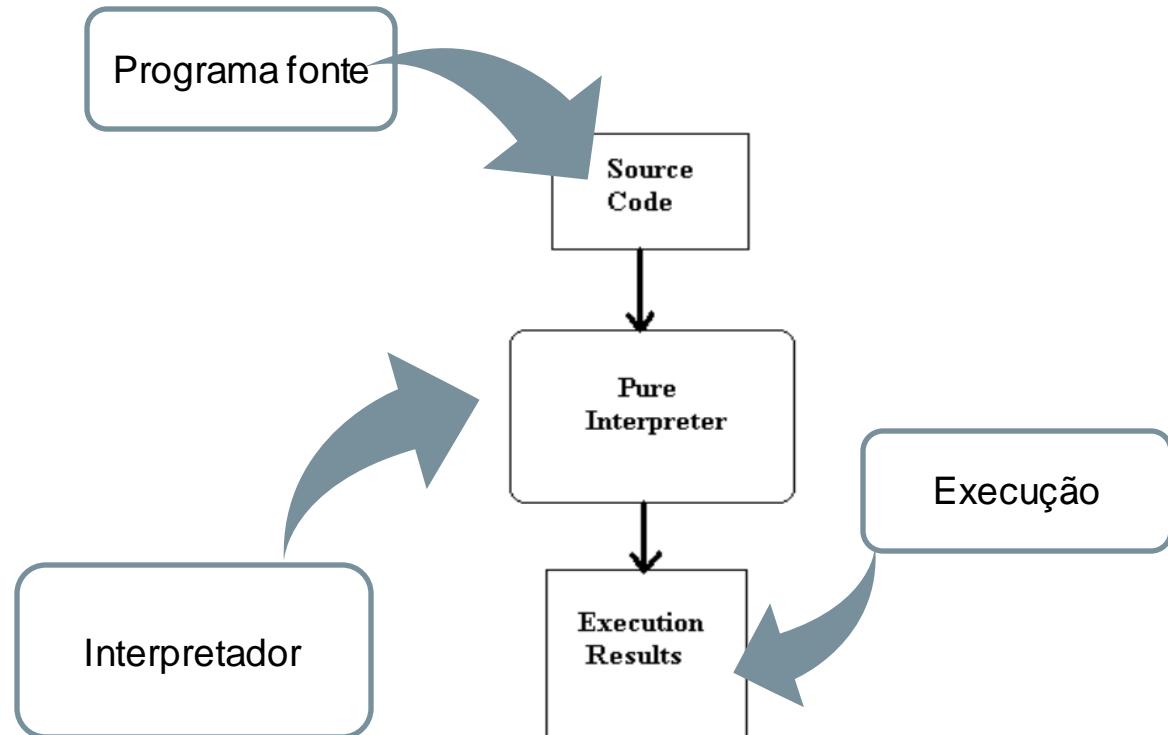
Interpretação

Programa fonte executado diretamente

Tradução



Tradução



Introdução

Tradução

-
- (1) Geração do programa objeto
 - (2) Execução do programa objeto

Interpretação

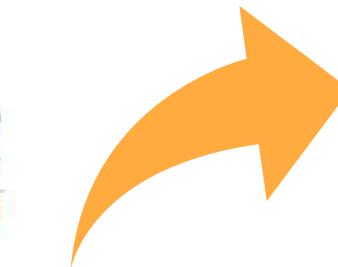
Programa fonte executado diretamente

Maior flexibilidade

Introdução



Tradução



Execução mais rápida

- (1) Geração do programa objeto
- (2) Execução do programa objeto

JavaScript



Interpretação



Programas menores

Programa fonte executado diretamente



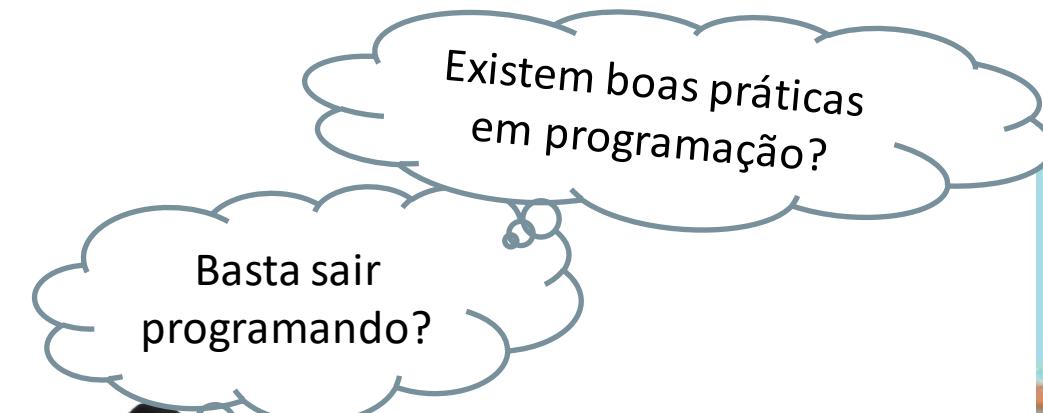
Maior flexibilidade

Etapa 3

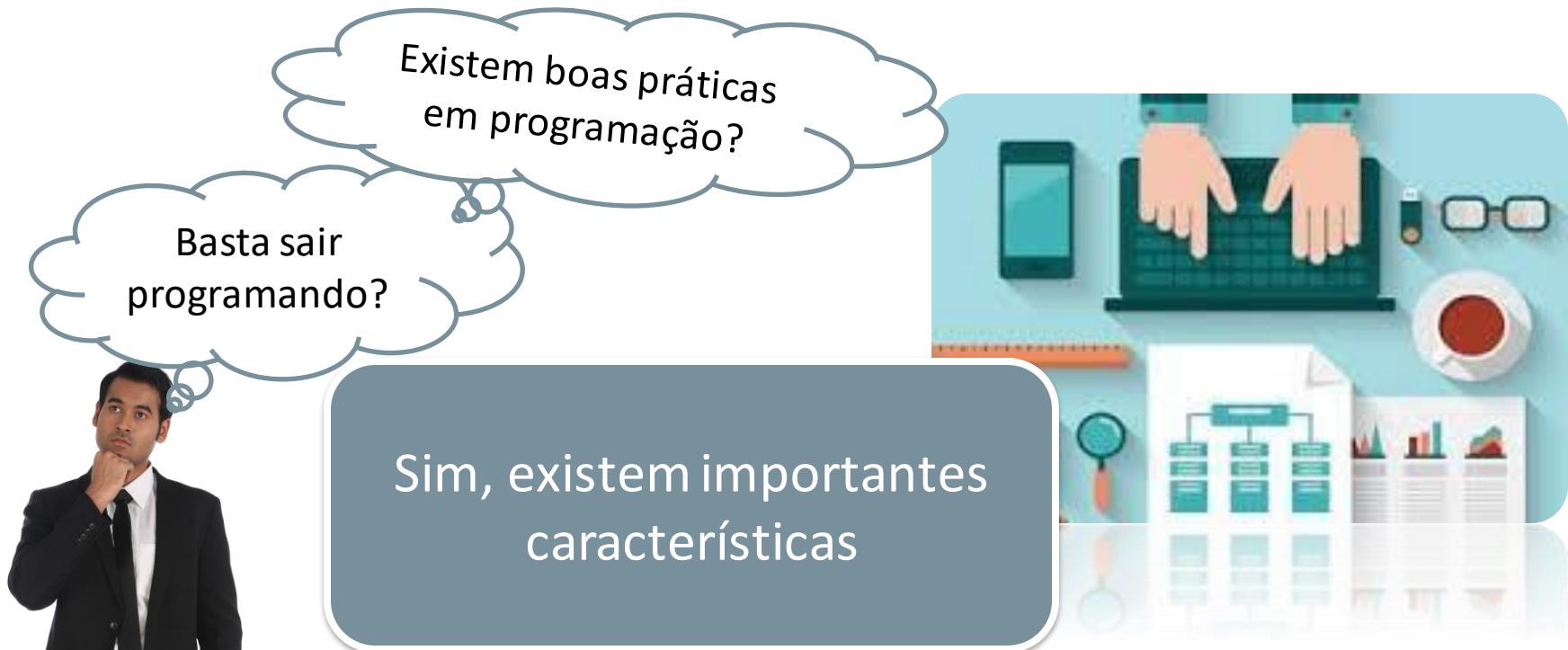
Características de um programa

// Primeiros passos para começar a programar/
Linguagens de programação

Características



Características



A man in a suit is shown from the waist up, looking thoughtful with his hand to his chin. He has a thought bubble above his head containing two questions:

- Existem boas práticas em programação?
- Basta sair programando?

To the right of the man is a large blue rounded rectangle containing the text:

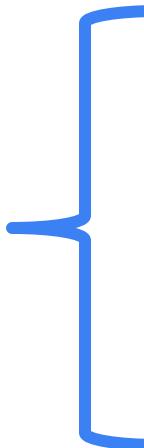
Sim, existem importantes características

Below this text is a light blue rectangular area featuring a collage of various computer-related icons, including a smartphone, a laptop keyboard, a magnifying glass over a code editor, a bar chart, a network diagram, and a notepad.

Características

Desenvolvimento de
programas

Diretrizes



Legibilidade

Redigibilidade

Confiabilidade

Custo

Características

Legibilidade

- Facilidade de leitura
- Compreensão
- Ortogonalidade
- Definição adequada das estruturas



"Estado que é legível"

Coerência nas instruções

Características

Redigibilidade

- Pode conflitar com a legibilidade
- Ortogonalidade
- Simplicidade da escrita
- Suporte à abstração
- Reuso do código
- Expressividade



Facilidade de escrita de
código

Coerência nas instruções

Características

Redigibilidade

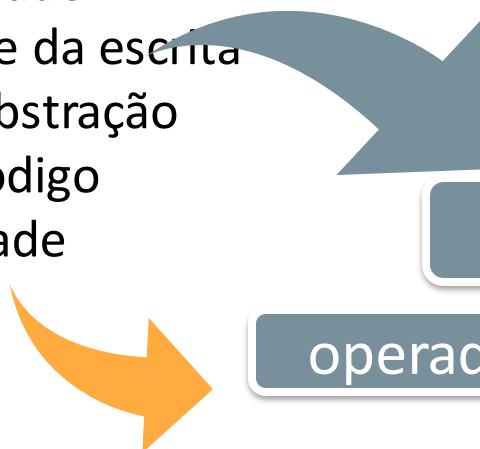
- Pode conflitar com a legibilidade
- Ortogonalidade
- Simplicidade da escrita
- Suporte à abstração
- Reuso do código
- Expressividade

Facilidade de escrita de código

Coerência nas instruções

operador ++

uso do for



Características

Confiabilidade

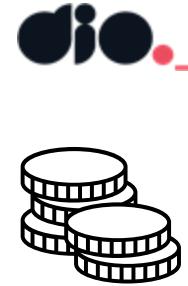
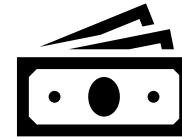
Possui:

- verificação de tipos
- Trata exceções
- Uso de ponteiros
- Compatibilidade entre compiladores

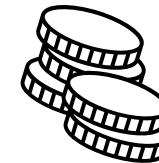


Faz o que foi programado para fazer

Características



Custo



Análise de impacto

Possui:

- Treinamento
- Codificação
- Compilação
- Execução
- Infra-estrutura



Características

Outras características

Atualizações

Uso para IA

Disponibilidade de ferramentas

Comunidade ativa

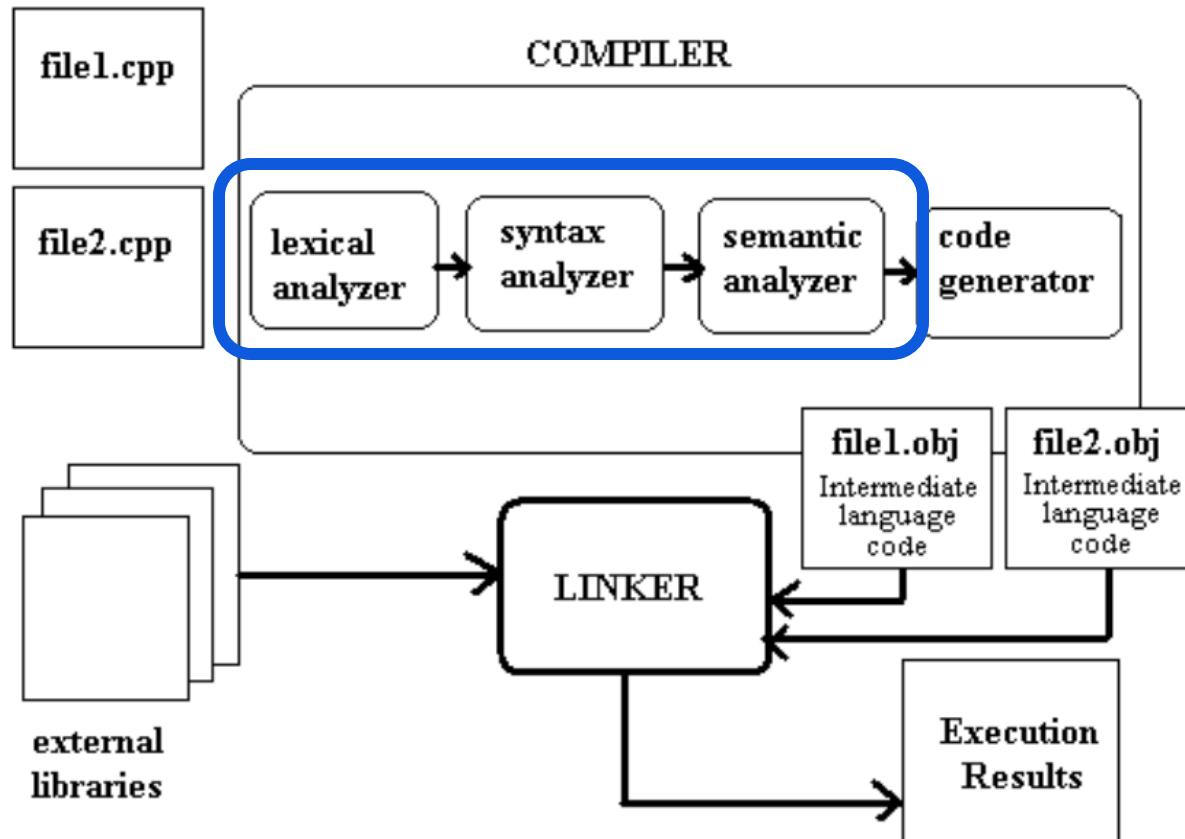
Adoção pelo mercado

Etapa 4

Análises de código

// Primeiros passos para começar a programar/
Linguagens de programação

Análise



Análise léxica

Particionar

Classificar

Eliminar

Análise léxica



Elementos
denominados tokens

Análise léxica



Análise léxica

Particionar

Classificar

Eliminar

Elementos
denominados tokens

Elementos:

identificadores, palavras reservadas,
números, strings

Elementos:

Caracteres de espaços em
branco, comentários, ...

Análise sintática

Forma

Sintaxe:

"componente do sistema linguístico que interligam os constituintes da sentença, atribuindo-lhe uma estrutura"

Corretude do programa

Análise sintática

Forma

Sintaxe:

"componente do sistema linguístico que interligam os constituintes da sentença, atribuindo-lhe uma estrutura"

Padrão - gramática

- Depende da linguagem de programação utilizada

Análise semântica

Significado

Semântica:

"É o estudo do significado. Incide sobre a relação entre significantes, como: palavras, frases, sinais e símbolos"

Lógica do programa

Análise semântica

Significado

Semântica:

"É o estudo do significado. Incide sobre a relação entre significantes, como: palavras, frases, sinais e símbolos"

Erro de semântica:

- não faz o que é esperado

```
if (x = 0)  
printf("O valor e' nulo\n");
```

Análise semântica

Significado

Semântica:

"É o estudo do significado. Incide sobre a relação entre significantes, como: palavras, frases, sinais e símbolos"

Erro de semântica

Erro de semântica:

- não faz o que é esperado

```
if (x == 0)  
printf("O valor e' nulo\n");
```

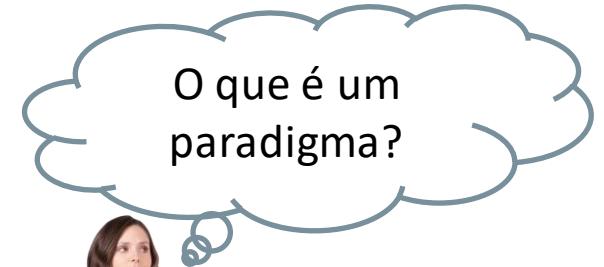
```
if (x = 0)  
printf("O valor e' nulo\n");
```

Etapa 5

Paradigmas de programação

// Primeiros passos para começar a programar/
Linguagens de programação

Paradigmas

A woman with brown hair, wearing a white blouse and black trousers, stands on the left side of the slide. She is looking upwards and to the right, with her right hand resting against her chin in a thoughtful pose. A light blue thought bubble originates from her head and contains the text 'O que é um paradigma?'.

O que é um
paradigma?

Paradigmas



O que é um
paradigma?

Definição formal

"Forma de resolução de problemas com diretrizes e limitações específicas de cada paradigma utilizando linguagem de programação."

Classificação

Orientação à objeto

Procedural

Funcional

Estruturado

Computação
distribuída

Lógico

Chamadas sucessivas e procedimentos separados

Classificação

Orientação à objeto

Procedural

Funcional

Estruturado

Computação distribuída

Lógico

Classificação

Orientação à objeto

Procedural

Funcional

Estruturado

Computação
distribuída

Lógico

InSTRUÇÕES SÃO BASEADAS
EM FUNÇÕES



Classificação

Estrutura de blocos
aninhados

Orientado à obj...

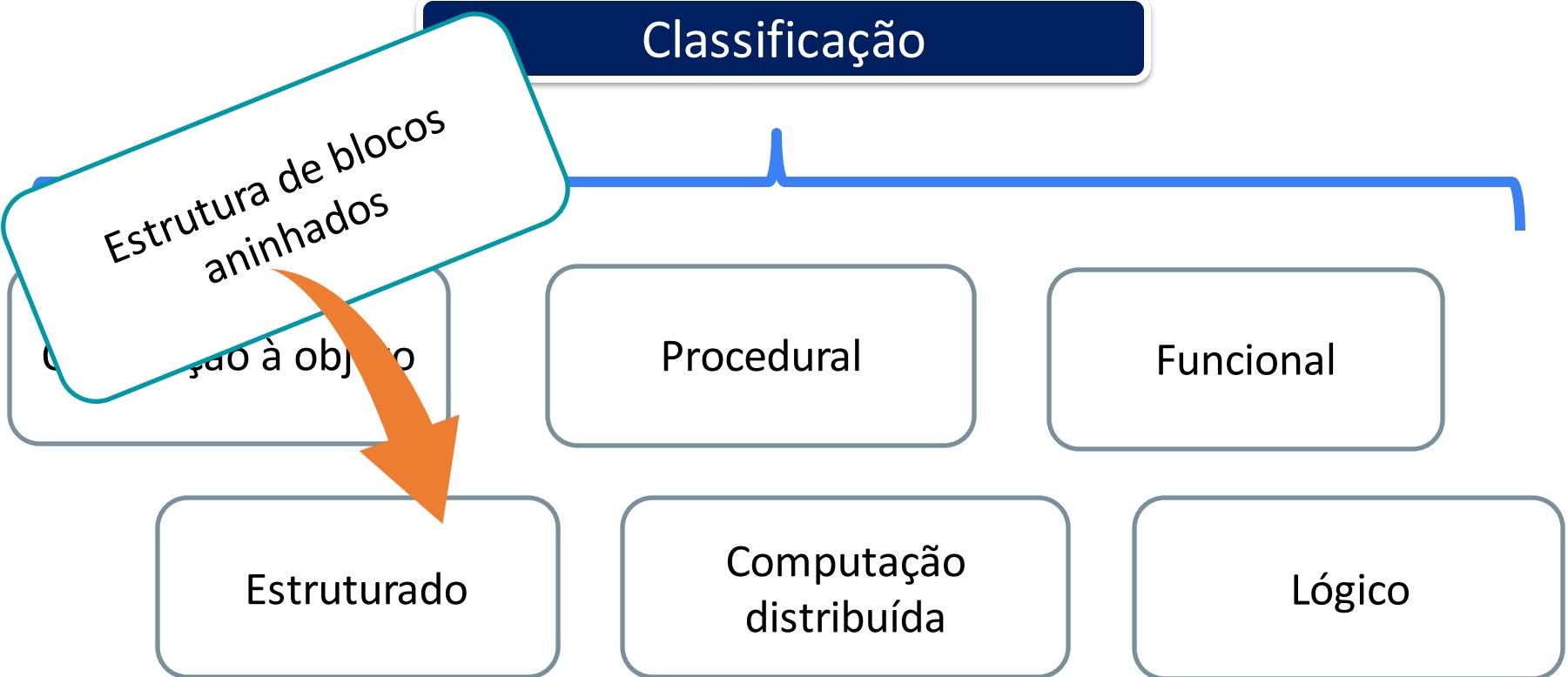
Procedural

Funcional

Estruturado

Computação
distribuída

Lógico



Classificação

Funções executadas de forma independente
Orientação a objeto

procedural

Funcional

Estruturado

Computação distribuída

Lógico



Classificação

Orientação à objeto

Procedural

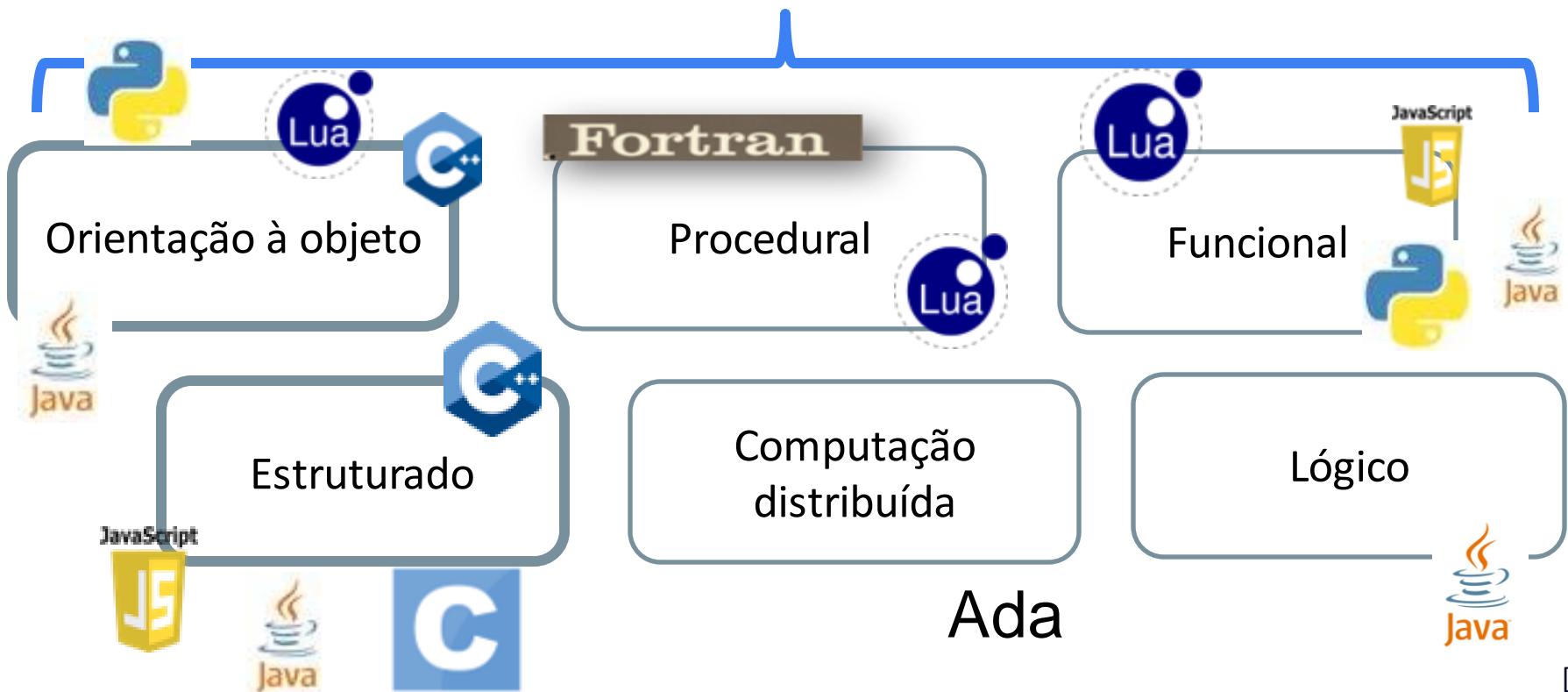
Funcional

Estruturado

Computação
distribuída

Lógico

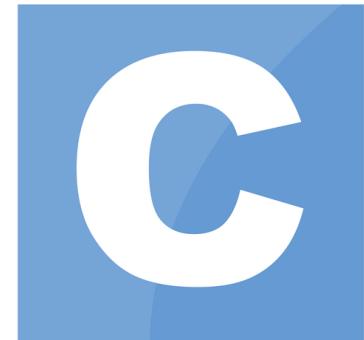
Classificação



Paradigma Estruturado

Conceitos:

- Sequência
- Decisão
- Iteração



Ênfase em sequência

Paradigma Estruturado

Conceitos:

- Sequência
- Decisão
- Iteração



Teste lógico



Ênfase em sequência

Paradigma Estruturado

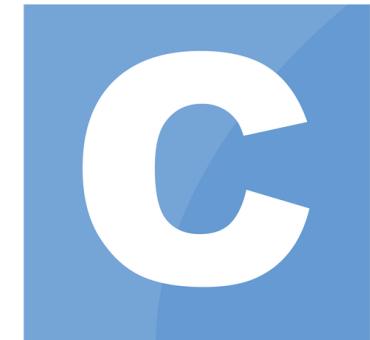
Conceitos:

- Sequência
- Decisão
- Iteração

Dominou o mercado até POO



Funções, laços, condições

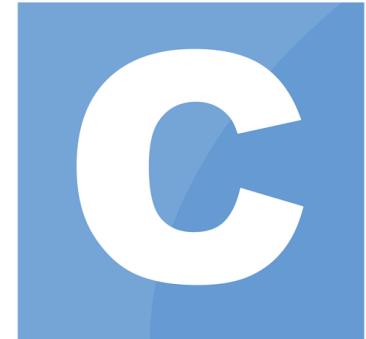


Ênfase em sequência

Paradigma Estruturado

Utilização:

- Problemas simples e diretos
- Aprender programação



POO ainda não compreendida por muitos

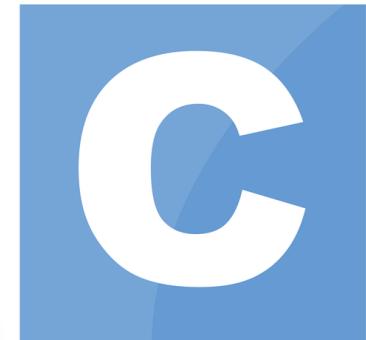
Ênfase em sequência

Paradigma Estruturado

Conceitos:

- Sequência
- Decisão
- Iteração

```
function factorial(x){  
    if(x > 1){  
        return x*fatorial(x-1);  
    }  
}
```



Ênfase em sequência

Orientação à Objeto

Paradigma de programação
baseado na utilização de objetos
e suas interações

Análogo ao mundo real



Orientação à Objeto

O que é um objeto?



Orientação à Objetos

O que é um objeto?



Orientação à Objeto

O que é um objeto?

"Um objeto é descrito por características específicas, comportamentos e estado"

O que tenho

Sou capaz de fazer

Como faço

Orientação à Objeto

O que tenho

Modelo
Cor
Carga
Corpo
Tampa
Ponta

Sou capaz de fazer

escrever
desenhar
rabiscar
pintar
destampar

Como faço

Tampada
Destampada
Em uso



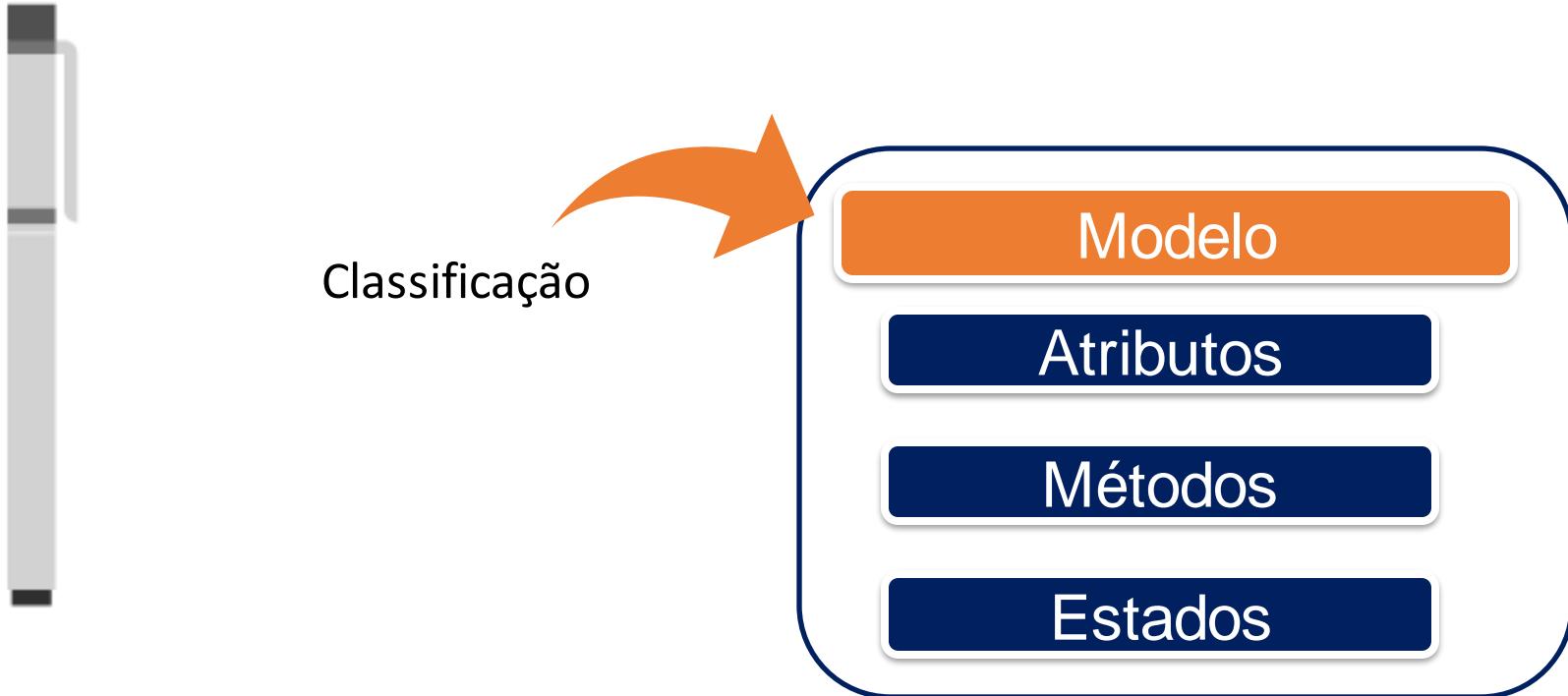
Orientação à Objeto



- O que tenho
- Sou capaz de fazer
- Como faço



Orientação à Objeto



Orientação à Objeto

O que é um objeto?

Ponto de vista da programação

Classe

Alocação em memória

Operações associadas

POO

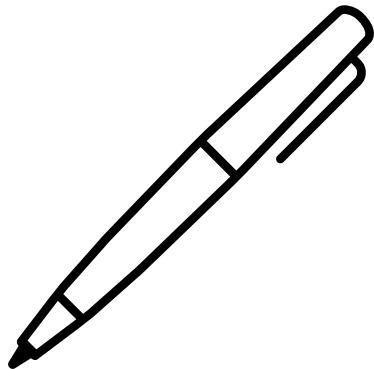
Estruturada

Alocação em
memória

Operações
associadas

Variável

Orientação à Objeto



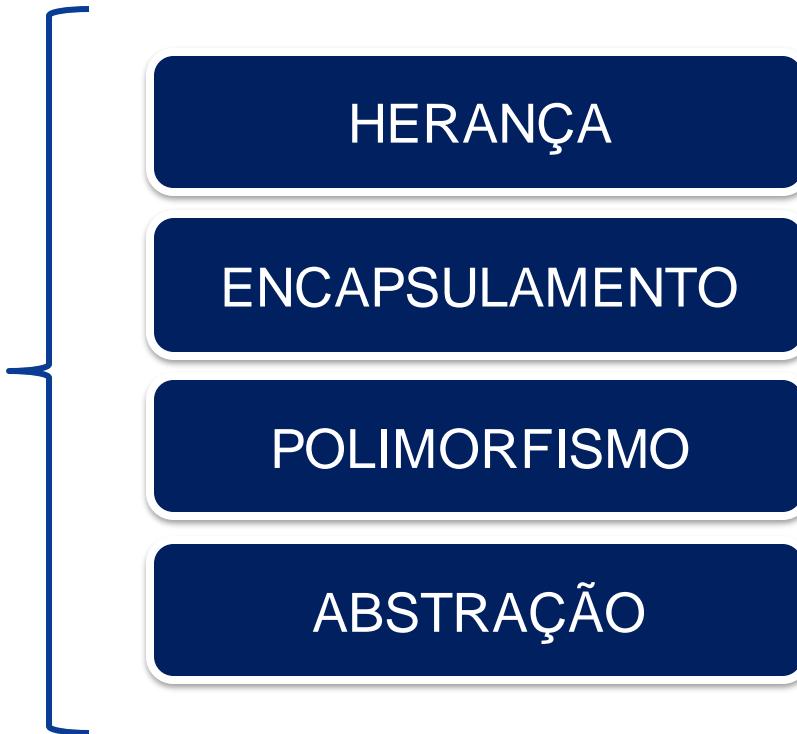
```
classe caneta():
    cor: inteiro
    carga: caracter
    tampada: lógico

    metodo escrever()
        Se estado tampada
            Escreva ("Destampar")
        Senão
            Escreva ("algo")
        Fimse

    metodo tampar()
        Tampada = verdadeiro
fimclasse
```

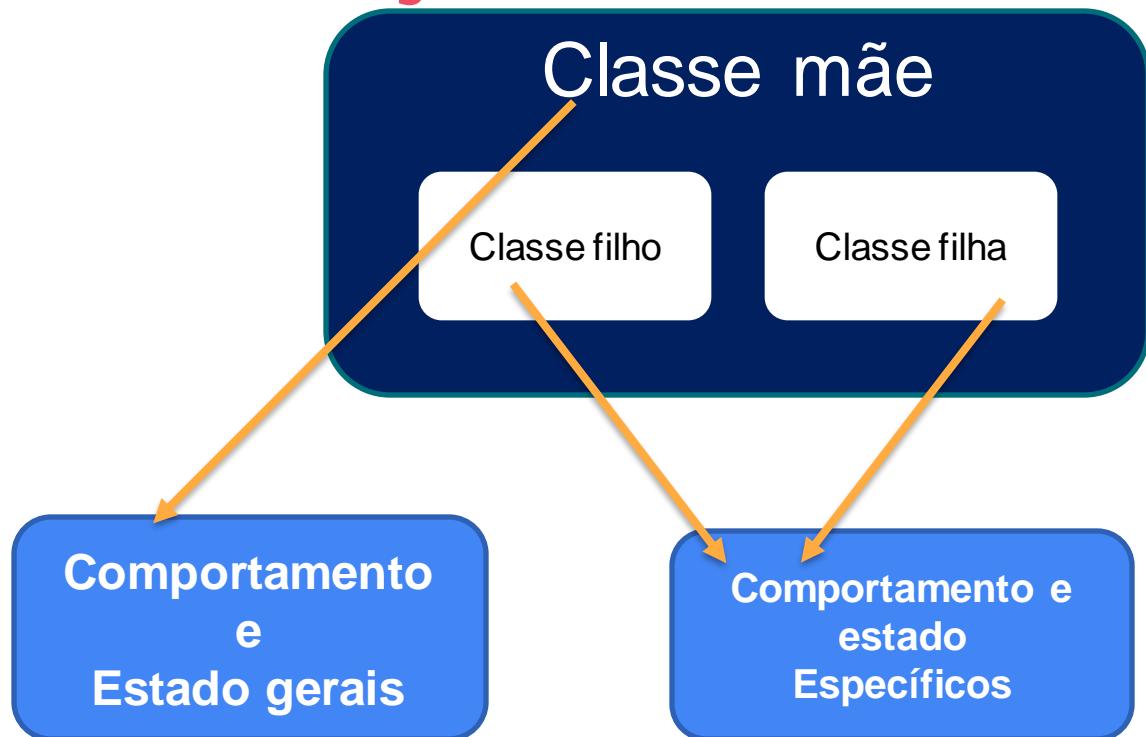
Orientação à Objeto

Pilares de
Orientação a Objeto

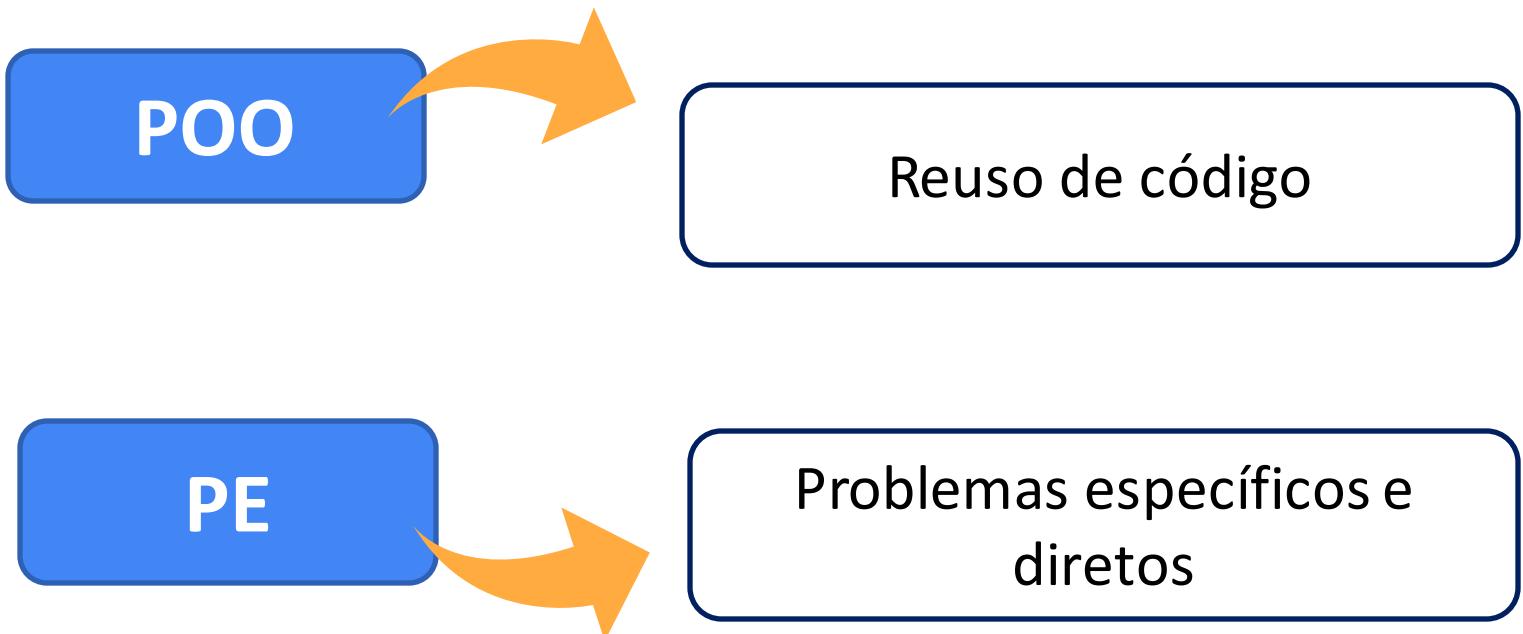


Orientação à Objeto

- Classes
- Características
 - Atributos
 - Métodos



Orientação à Objeto



Referências Bibliográficas

// Primeiros passos para começar a programar

Referências

Computational Thinking

<https://www.cs.cmu.edu/~CompThink/resources/TheLinkWing.pdf>

<https://ubiquity.acm.org/article.cfm?id=1922682>

<https://www.youtube.com/watch?v=YVEUOHw3Qb8>

<https://simplificandoredes.com/historia-da-computacao/>

<https://simplificandoredes.com/pensamento-computacional/>

Referências

Padrões

<https://www.cin.ufpe.br/~if114/Monografias/Reconhecimento/>

<https://web.fe.up.pt/~jmsa/recpad/index.htm>

https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/18/18133/tde-10072006-002119/publico/Capitulo_2_mestrado.pdf

<http://www.vision.ime.usp.br/~teo/publications/dissertacao/node9.html>

<https://periodicos.furg.br/vetor/article/view/3363/3811>

Referências

Programação e algoritmos

<http://www.inf.ufes.br/~tavares/labcomp2000/aulas.htm>

<https://www.dca.fee.unicamp.br/cursos/EA876/apostila/HTML/>

<http://www.inf.ufes.br/~tavares/labcomp2000/aula1.htm>

Referências

Algoritmos

Livro: Fundamentos da programação de computadores – Pearson

https://www.youtube.com/watch?v=HtSuA80QTy&list=PLUl4u3cNGP61Oq3tWYp6V_F-5jb5L2iHb

Algoritmos - MIT

Referências

- José Augusto Manzano, Algoritmos - lógica para desenvolvimento de programação de computadores, Ed. Érica, 17a ed. (ou mais recente) - livro de referência
- Ana Fernandes Ascencio, Fundamentos da programação de computadores - algoritmos, Pascal, C/C e Java, Ed. Pearson, 2a ed.
- Andrew S. Tanenbaum, “Livro Organização Estruturada de Computadores”, Ed. Pearson, 5a edição -- Capítulo 1

Referências

- The Formal Semantics of Programming Languages, Glynn Winskel Deitel e Deitel, “C++ How to Program”, 5th edition, Editora Prentice Hall, 2005 -- Capítulo 1
- Waldemar Celes, Renato Cerqueira e José Lucas Rangel, "Introdução a Estrutura de Dados com Técnica de Programação em C", Editora Campus-Elsevier, 2004 -- Capítulo 1

Dúvidas?

- > Fórum/Artigos
- > Comunidade Online (Discord)

