

Unidade curricular

# Lógica de Programação e Algoritmos

## Conteúdo

1. Lógica e algoritmos
  - 1.1. Definição
  - 1.2. Estruturas
    - 1.2.1. Sequência
    - 1.2.2. Seleção
    - 1.2.3. Repetição
  - 1.3. Fluxogramas
2. Linguagem de programação
  - 2.1. Princípios
  - 2.2. Características
  - 2.3. Tipos
    - 2.3.1. Compilada
    - 2.3.2. Interpretada
3. Lógica de programação
  - 3.1. Variáveis
  - 3.2. Constantes
  - 3.3. Operadores
    - 3.3.1. Atribuição, Aritméticos e Lógicos
  - 3.4. Condicionais
    - 3.4.1. Simples
    - 3.4.2. Composta
    - 3.4.3. Encadeada
  - 3.5. Laços de repetição
    - 3.5.1. Contador (for)
    - 3.5.2. Condicional (while)
  - 3.6. Vetores, Matrizes e Técnicas de código limpo (clean code)
4. Ambiente de desenvolvimento
  - 4.1. Instalação e configuração
  - 4.2. Gerenciamento de dependências
  - 4.3. Recursos e interfaces
5. Manipulação de arquivos
  - 5.1. Escrita
  - 5.2. Leitura
6. Git - Sistema de controle de versões distribuído
  - 6.1. Evolução
  - 6.2. Comandos iniciais
    - 6.2.1. Init, Add, Status, Config, Commit, Log
7. Versionamento em nuvem
  - 7.1. Serviços
    - 7.1.1. Github, BitBucket e Azure Repository
  - 7.2. Pull Requests
  - 7.3. Resolução de conflitos