

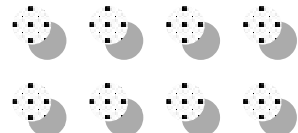
OBI

Aula 01

GEMP
Grupo de Estudos da
Maratona de Programação

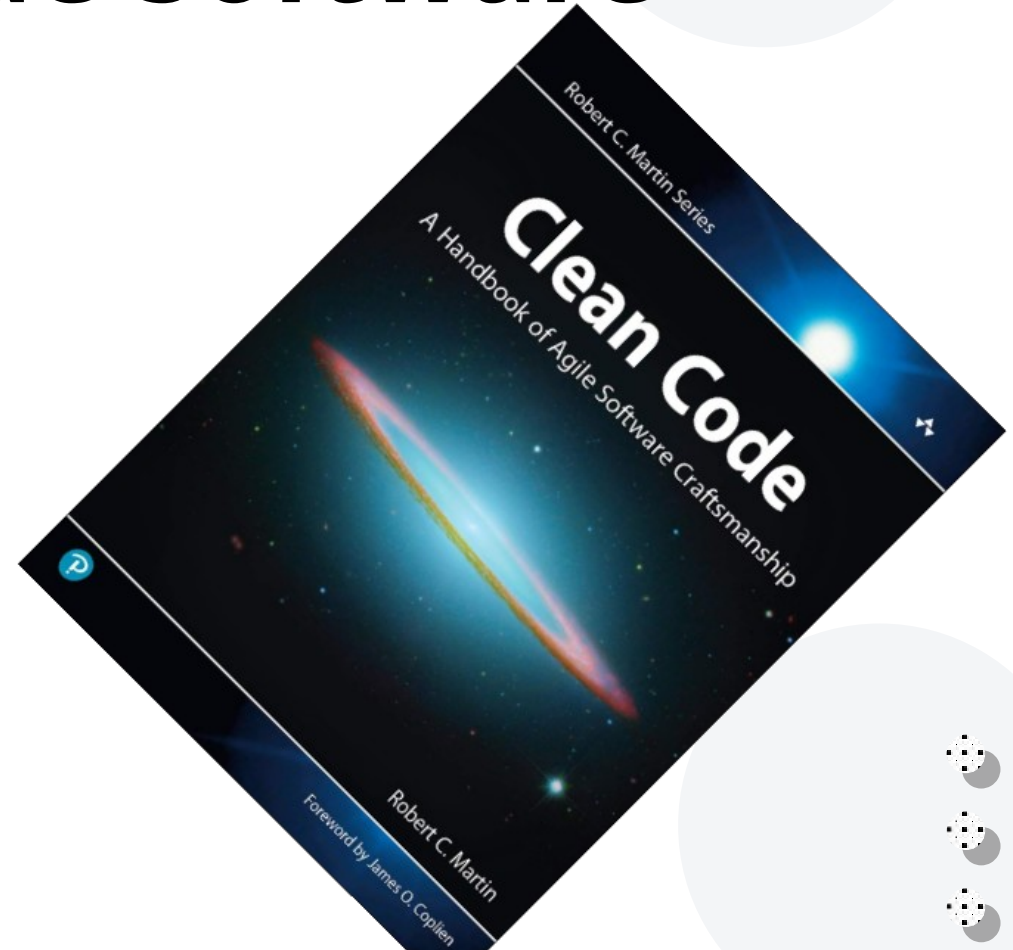
Tópicos

- Velocidade e Qualidade
- Metodologia
- Ferramentas
- Codar (Intro)



Qualidade de Software

- Boas práticas
- Funcional e Limpo



Código legível

Fluxo lógico, variáveis com bons nomes, sem comentários e autoexplicativo

Fácil de Alterar

Feito de maneira que alterações não gerem grandes dores de cabeça

Fácil de Testar

Possível verificar comportamentos inesperados (do código como um todo ou de partes menores)



Smells

“Cheiros” indicativos (good/bons ou bad/ruins) intuitivos

Manutenibilidade

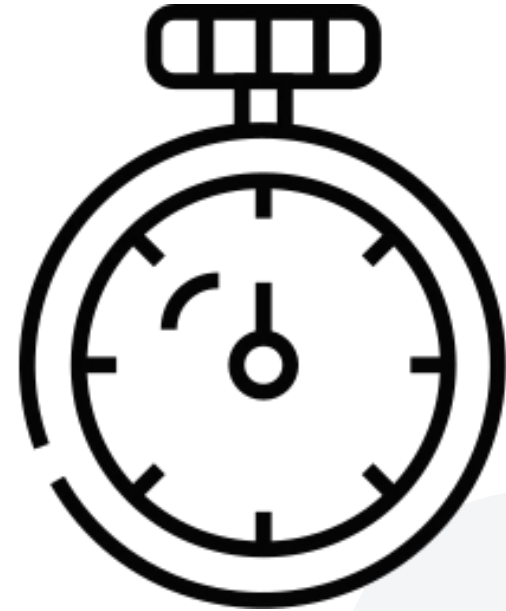
Manter o código após a entrega (já levando em conta futuras alterações)

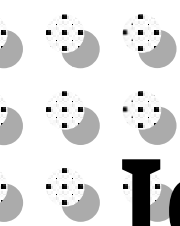
Padronização

Gestão de configuração, manter uma organização independente de se há 1 ou mais responsáveis

Velocidade

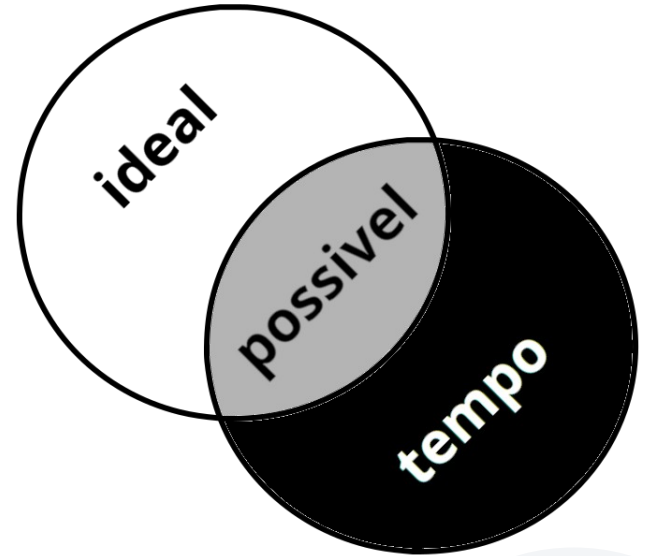
- Basta dar certo
- Funcional e Funcional





Ideal + Tempo = Melhor Possível

- Não se Perder
- Facilita Explicação do Código
- Lidar com os Limites



Metodologias Possíveis



Pair Programming

Programação em pares,
geralmente com diferença de
experiência



2 níveis

Dividir entre mais iniciantes
e mais avançados
(ou por linguagem)



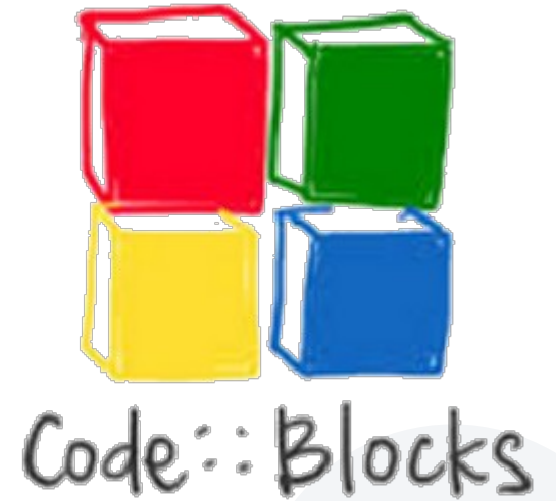
Dojo

Foco em masterizar
conceitos
e
Codar de maneira interativa



Linguagens

C/C++



Java



Python



JavaScript



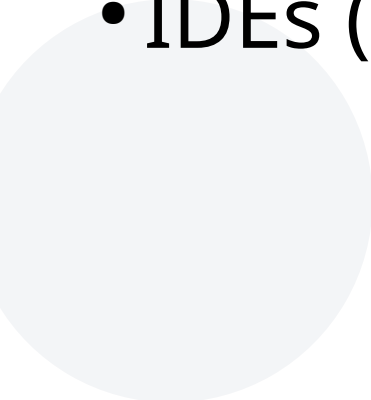
yarn





Onde Codar



- Editor de Texto + Terminal
 - IDEs (On-Line ou App)
- 



Editores de Texto




```
      :::  
iLE88Dj. :jd88888Dj:  
.LGitE888D.f8GjjjL8888E;  
iE :8888Et. .G8888.  
;i E888, ,8888,  
D888, :8888:  
D888, :8888:  
D888, :8888:  
D888, :8888:  
888W, :8888:  
W88W, :8888:  
W88W: :8888:  
DGGD: :8888:  
      :8888:  
      :W888:  
      :8888:  
      E888i  
      tW88D
```



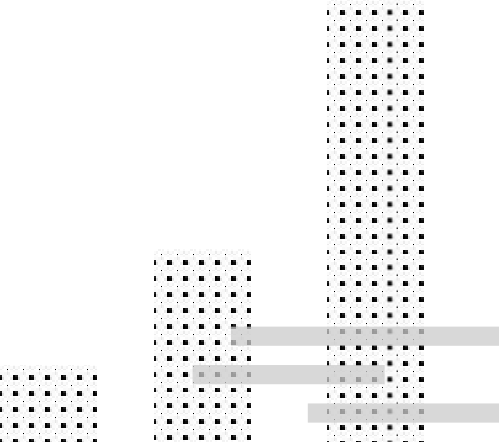
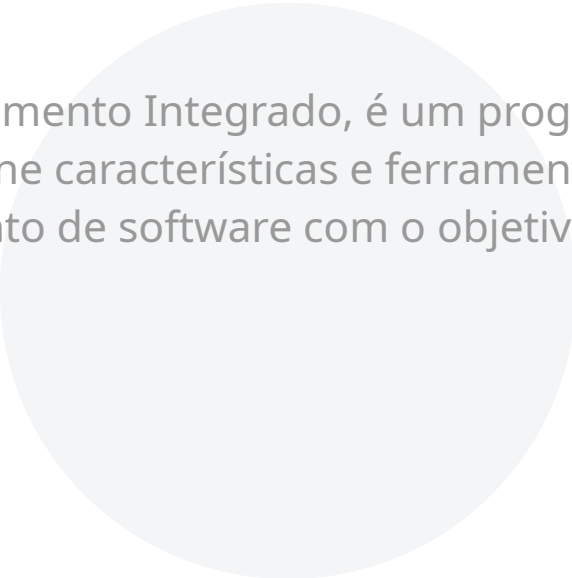


O que são IDEs

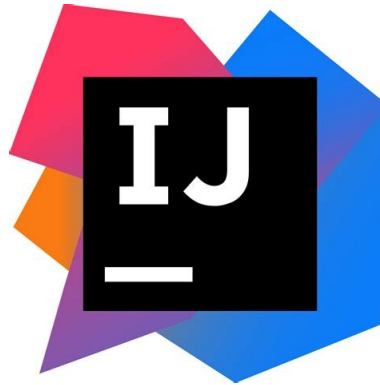
IDE



Ambiente de Desenvolvimento Integrado, é um programa de computador que reúne características e ferramentas de apoio ao desenvolvimento de software com o objetivo de agilizar este processo.



IDEs



Metodologias Possíveis



Pair Programming

Programação em pares,
geralmente com diferença de
experiência



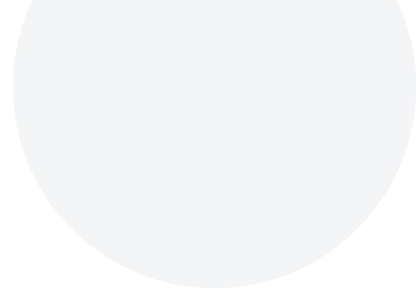
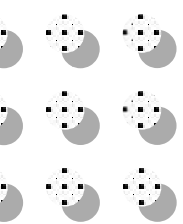
2 níveis

Dividir entre mais iniciantes
e mais avançados
(ou por linguagem)

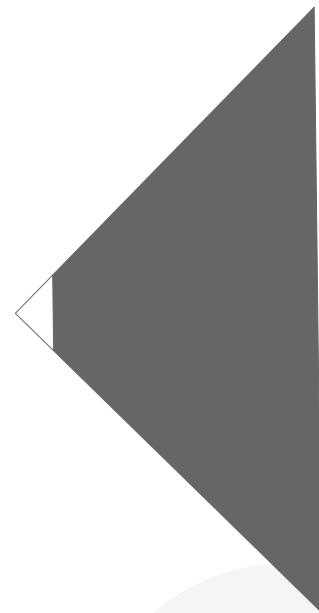


Dojo

Foco em masterizar
conceitos
e
Codar de maneira interativa



Código



URI 1000 – Hello World!



Bem-vindo ao **beecrowd**!

O seu primeiro programa em qualquer linguagem de programação normalmente é o "**Hello World!**". Neste primeiro problema tudo o que você precisa fazer é imprimir esta mensagem na tela.

Entrada

Este problema não possui nenhuma entrada.

Saída


Você deve imprimir a mensagem "**Hello World!**" e em seguida o final de linha, conforme o exemplo abaixo.

Exemplo de Entrada	Exemplo de Saída
	Hello World!



Primeiro Modo



 hello_world.c

```
#include <stdio.h>
```

```
int main () {  
    printf("Hello World!\n");  
    return 0;  
}
```



CodeImage



C++ hello_world.cpp

```
#include <iostream>
```

```
using namespace std;
```

```
int main() {
```

```
    cout << "Hello World!\n";
```

```
    return 0;
```

```
}
```



CodeImage



Main.java

```
class Main {  
    public static void main(String[] args) {  
        System.out.println("Hello World!");  
    }  
}
```



Codename One



JS hello_world.js

```
console.log("Hello World!")
```



CodeImage



hello_world.py

```
print("Hello World!")
```



CodeImage



Segundo Modo

01

Inicializar 

Bibliotecas, Classes, Funções, etc.

03

Imprimir 

A variável previamente declarada

02

Variável

Tipo e Mensagem


04

Finalizar 

Retornar com uma mensagem de sucesso





 hello_world.c

```
#include <stdio.h>
```

```
int main () {
```

```
    char msg[20] = "Hello World!\n";  
    printf("%s", msg);
```

```
    return 0;
```

```
}
```



CodeImage

```
#include <iostream>
```

```
using namespace std;
```

```
int main() {
```

```
    string msg = "Hello World!";  
    cout << msg << endl;
```

```
    return 0;
```

```
}
```





Main.java

```
class Main {  
    public static void main(String[] args) {  
  
        String msg = "Hello World!";  
        System.out.println(msg);  
    }  
}
```



Codename



JS hello_world.js

```
let msg = "Hello World!"  
console.log(msg)
```



CodeImage

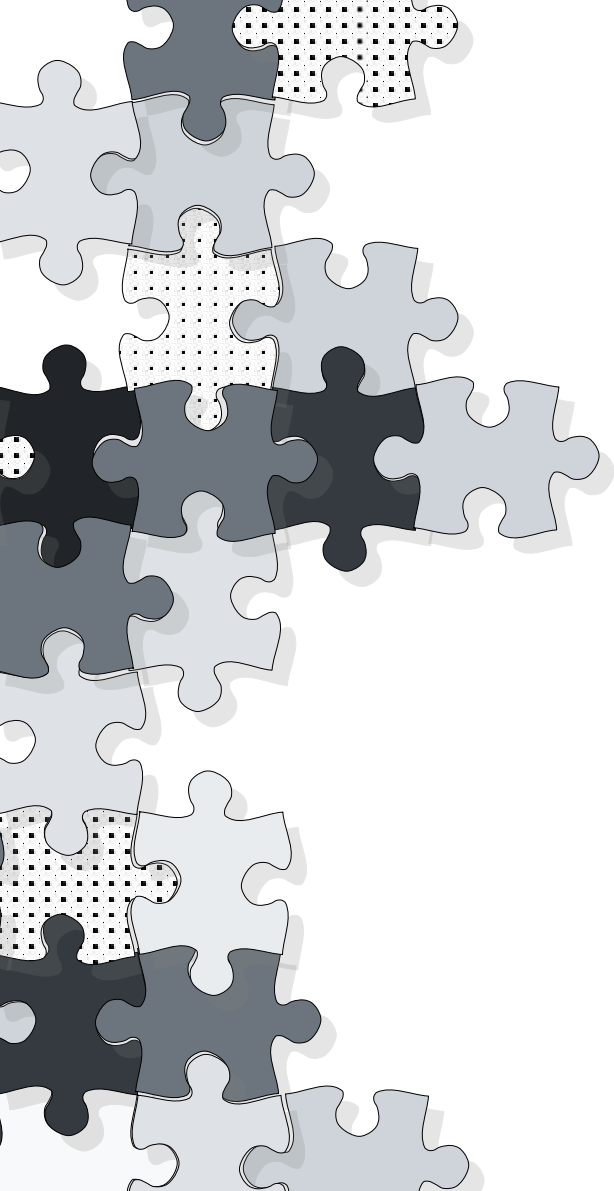


helo_world.py

```
msg = "Hello World!"  
print(msg)
```



CodeImage



//

Nem todos que trabalham duro
são recompensados. Porém!
Todos que tiveram sucesso
trabalharam duro!!

- Kamogawa

//

