**Algoritmo:** é uma sequência de passos que visam a atingir um objetivo bem definido

**Código:** se refere a um conjunto de instruções escritas em uma linguagem de programação específica. Essas instruções são usadas para dar comandos a um computador ou sistema de computador para realizar tarefas específicas.

**Ordem:** A "ordem" em programação se refere à maneira específica como as instruções são executadas em um programa. As instruções são executadas em uma ordem sequencial, uma após a outra, a menos que sejam condicionalmente ramificadas ou repetidas com base em certas condições. A ordem é importante porque determina como o programa alcança seu objetivo final. Se as instruções forem executadas fora de ordem, os resultados podem ser inesperados ou indesejados.

**Sequência:** A "sequência" em programação é uma maneira de expressar que as instruções são executadas em uma ordem específica e linear, uma após a outra. Isso significa que a segunda instrução só é executada após a conclusão da primeira, a terceira após a segunda, e assim por diante. A sequência é a estrutura mais simples e comum em programação e é usada para criar fluxos de trabalho simples e diretos.

**Linguagem:** Uma linguagem de programação fornece um conjunto de palavras-chave, símbolos, estruturas de controle e regras gramaticais que permitem aos programadores escreverem códigos fonte de computador.

**Determinístico:** refere-se a um sistema ou processo cujo comportamento é previsível e controlado, ou seja, o resultado de uma série de ações ou operações é sempre o mesmo quando as mesmas entradas e condições iniciais são fornecidas. Isso significa que, dadas as mesmas entradas e o mesmo estado inicial, um programa determinístico sempre produzirá o mesmo resultado.

**Formalismo:**

**Ambiguidade:**

**“princípio do 3o. Excluído”:** em uma situação binária (ou seja, uma situação que pode ter apenas dois estados), ou uma proposição é verdadeira (1) ou é falsa (0) — não há um terceiro estado possível.

**“linguagem de programação”:** . Uma linguagem de programação é um conjunto de regras e símbolos que permitem aos programadores escreverem códigos de computador para realizar tarefas específicas em um sistema de computador.

**Tipos primitivos:**

**Inteiro:** toda e qualquer informação numérica que pertença aos conjuntos dos números inteiros relativos;

**Real:** toda e qualquer informação numérica que pertença aos conjuntos dos números reais (negativos, nula ou positiva);

**Caracter:** toda e qualquer informação composta de um conjunto de caracteres alfanuméricos: números (0....9), alfabetos (A....Z, a...z) e especiais (por exemplo, #, $, %)

**Lógico:** toda e qualquer informação que pode assumir apenas duas situações (biestáveis)

**Constantes:**

**Variáveis:**

**Operadores aritméticos:**

**Operadores relacionais:**

**Operadores Lógicos:**

**Entrada e saída de dados:**

**Blocos:**

**Estrutura sequencial:** O conjunto de ações primitivas será executado em uma sequência linear de cima para baixo e da esquerda para a direita;

**Estrutura de seleção:** permite a escolha de um grupo de ações a ser executado quando determinadas condições são ou não são satisfeitas (if –else)

**Seleção encadeada heterogênea: “**If (){} else if (){} else if (){} else {}”;

**Seleção encadeada homogênea:** a construção de diversas estruturas de seleção encadeadas que seguem um determinado padrão. If (<condição 1> <condição 2> <condição 3> <condição 4> <condição 5> { então W};