

Aula1.py

teste_old.ipynb

```
1
2
3 Programming 'Language' {
4     [Bem Vindo(a)s]
5
6     < Vai dar tudo certo! >
7
8
9
10
11
12 }
13
14
```

Programming Language

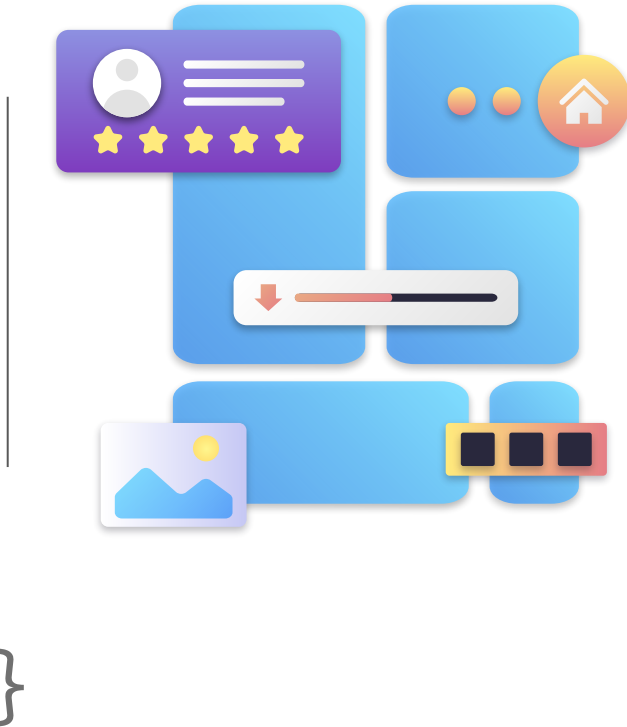
Introdução à Lógica De Programação

01 Fluxogramas

02 Tipos de Dados

03 Variáveis e Constantes

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14

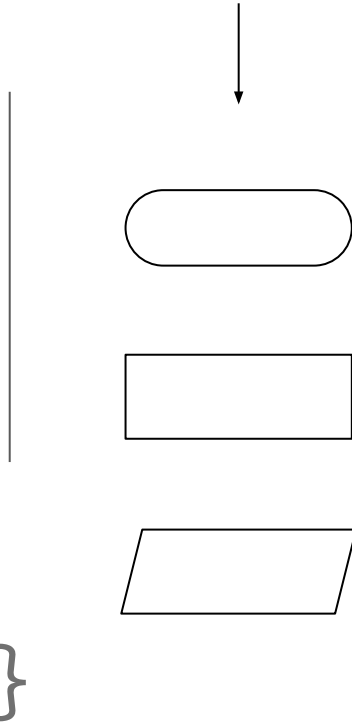


“Tem como finalidade descrever o fluxo seja manual ou mecânico, especificando os suportes usados para os dados e informações. Usa símbolos convencionais, permitindo poucas variações”





1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14



Fluxo de Dados

Indica o sentido do fluxo de dados. Conecta os demais símbolos

Terminal

Indica o **início** ou **fim** de um processamento
Exemplo: Início do algoritmo

Processamento

Processamento em geral
Exemplo: Cálculo de dois números

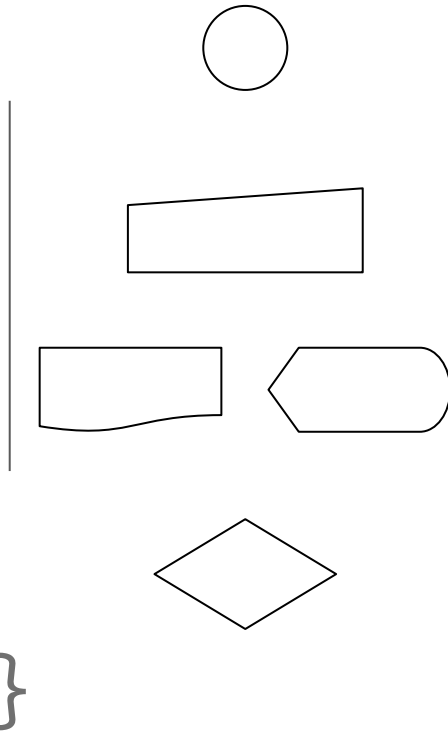
Entrada/Saída (Genérica)

Operação de entrada e saída de dados
Exemplo: Leitura e Gravação de Arquivos





1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14

**Desvio (conector)**

Permite o desvio para um ponto qualquer do programa

Entrada Manual

Indica entrada de dados via teclado
Exemplo: Digite a nota da prova 1

Exibir / Saída

Mostra informações ou resultados
Exemplo: Mostre o resultado do cálculo

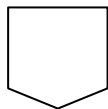
Decisão

Permite elaborar processos de decisão





1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14

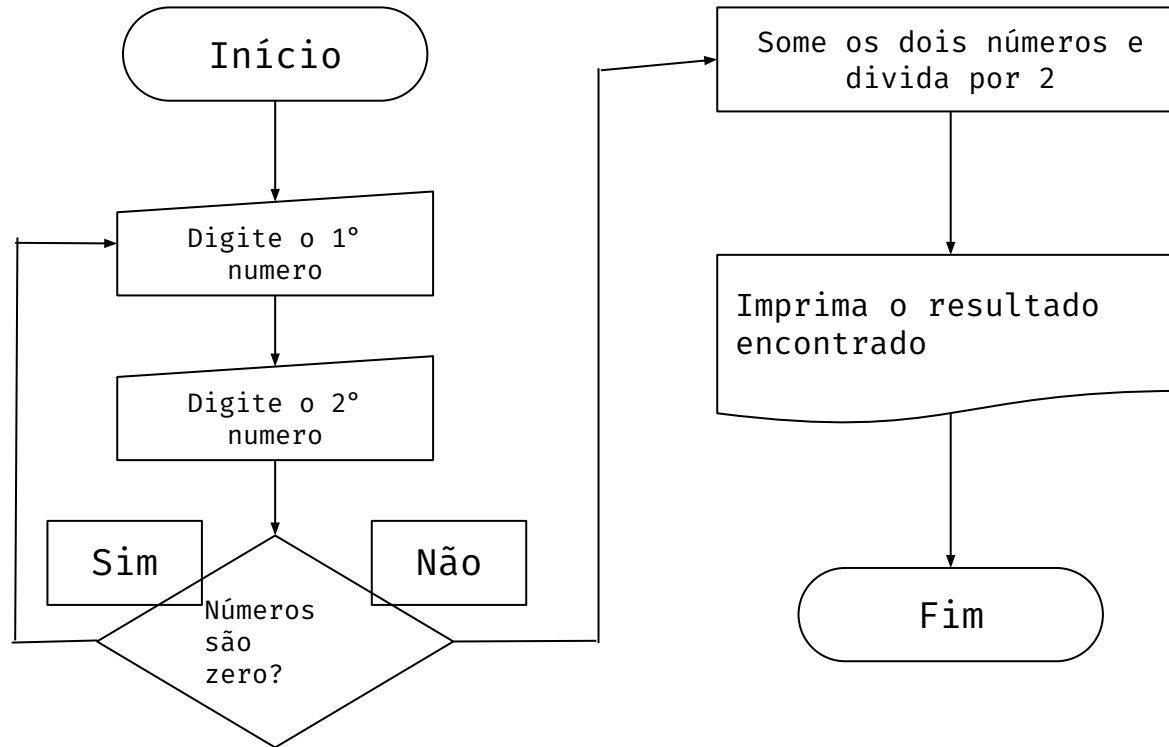
**Conector de Página**

Permite informar de qual página vem o fluxograma





1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14



} Estou querendo ir à praia ou ficar em casa assistindo netflix, mas não sei se está chovendo ou não, pois se estiver chovendo eu vou assistir minha série favorita.

Draw.IO

- ❑ Versão Web integrada ao Google Drive
- ❑ Versão Desktop
 - ❑ Windows;
 - ❑ macOS;
 - ❑ Linux;
 - ❑ E, Chrome OS.





uniesp

Centro Universitário