

CENTRO UNIVERSITÁRIO



AULA DE REVISÃO MONITORIA AULA III

< > VINICIUS EDERMAN

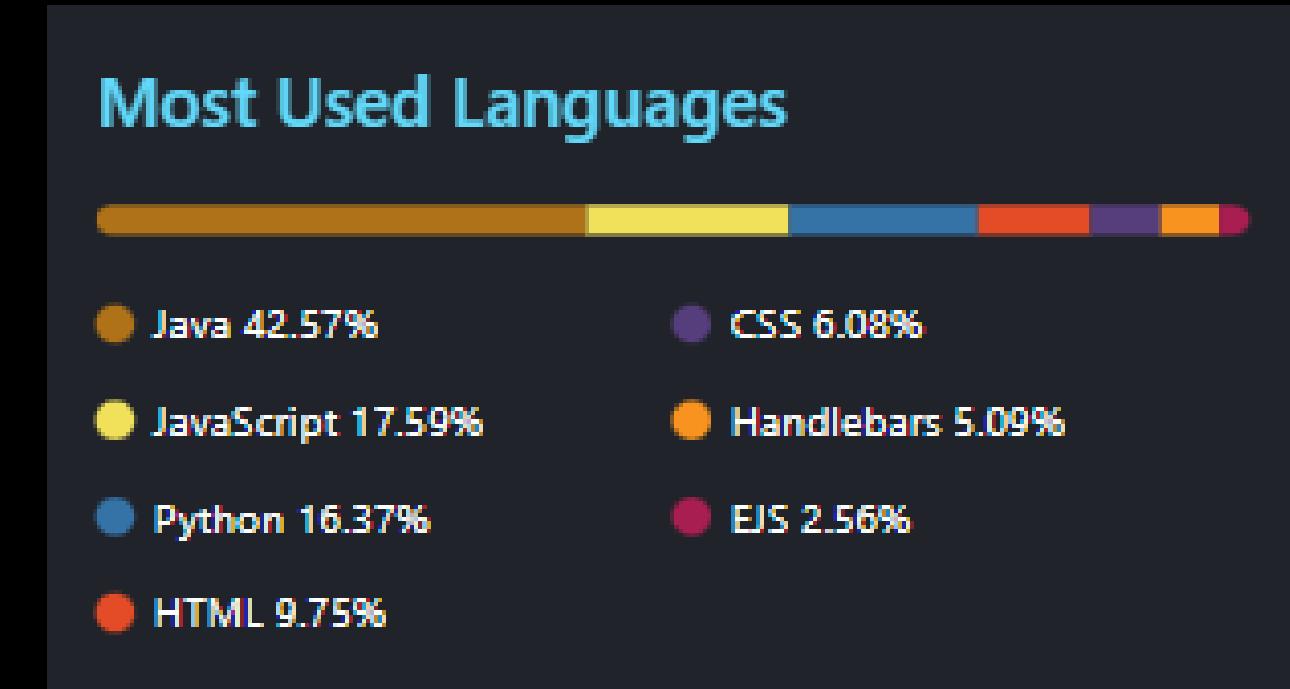
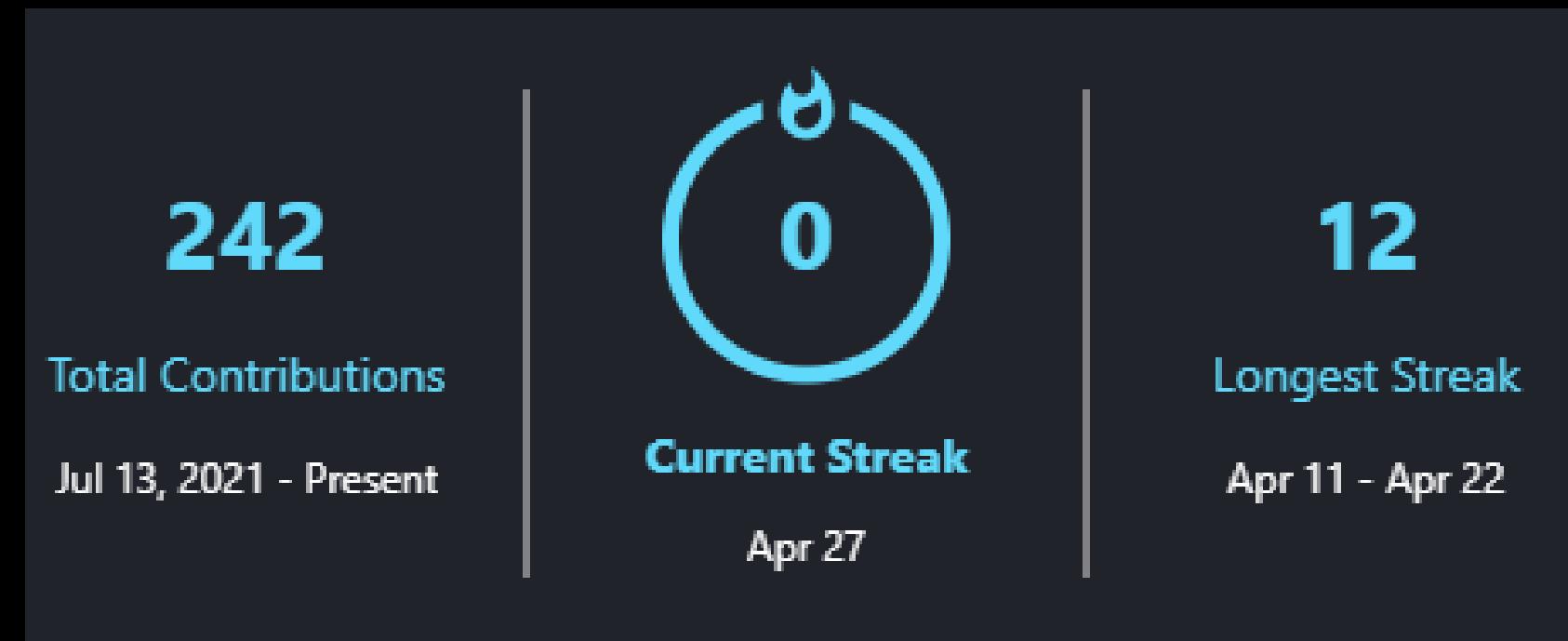


<https://www.linkedin.com/in/vinicio-magalh%C3%A3es-8713351a4/>

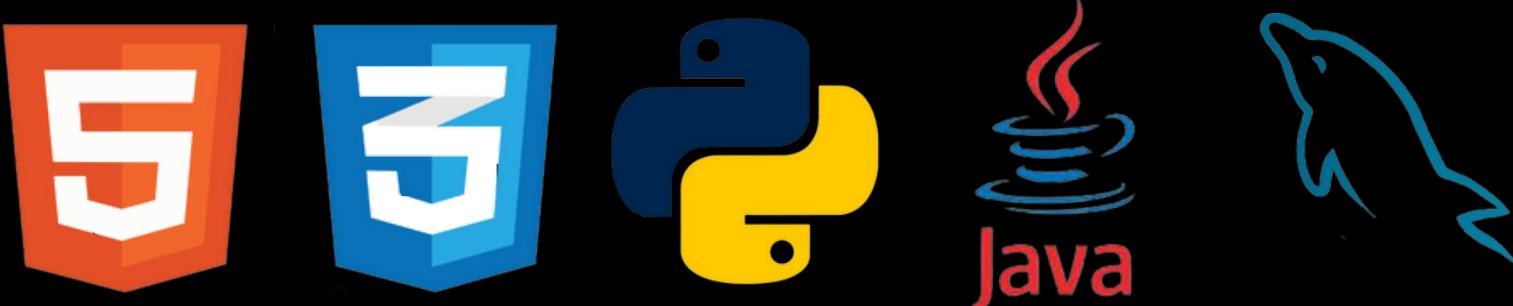


<https://github.com/ViniciusEderman>

< > VINICIUS EDERMAN



HABILIDADES NAS SEGUINTE TECNOLOGIAS:

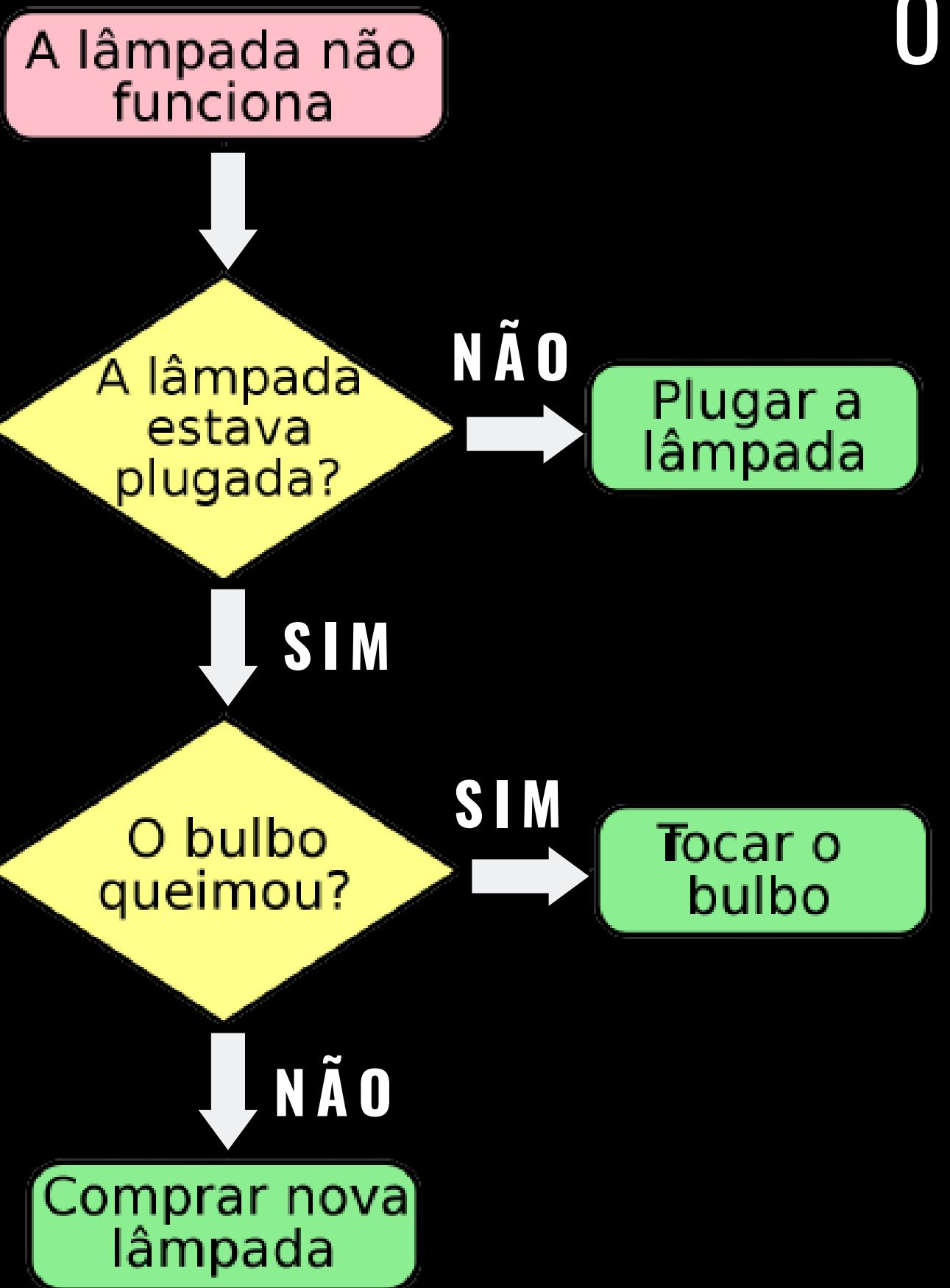


< > O QUE É UM FLUXOGRAMA ?

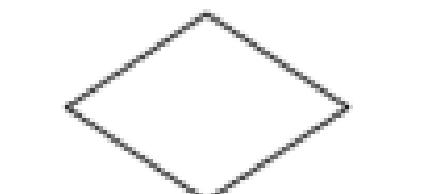
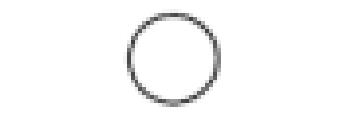
UM FLUXOGRAMA É UM DIAGRAMA QUE DESCREVE UM PROCESSO, SISTEMA OU ALGORITMO DE COMPUTADOR.

SÃO AMPLAMENTE UTILIZADOS EM VÁRIAS ÁREAS PARA DOCUMENTAR, ESTUDAR, PLANEJAR, MELHORAR E COMUNICAR PROCESSOS COMPLEXOS POR MEIO DE DIAGRAMAS CLAROS E FÁCEIS DE ENTENDER.

O QUE É UM FLUXOGRAMA ?



< > ESTRUTURA DO FLUXOGRAMA

Símbolo	Função	
 TERMINAL	Indica o INÍCIO ou FIM de um processamento Exemplo: Início do algoritmo	Permite o desvio para um ponto qualquer do programa
 PROCESSAMENTO	Processamento em geral Exemplo: Calculo de dois números	Indica entrada de dados através do Teclado Exemplo: Digite a nota da prova 1
 ENTRA/SAÍDA	Operação de entrada e saída de dados Exemplo: Leitura e Gravação de Arquivos	Mostra informações ou resultados Exemplo: Mostre o resultado do calculo
 DECISÃO	Indica uma decisão a ser tomada Exemplo: Verificação de Sexo	Relatórios
	 DESVIO	
	 ENTRADA MANUAL	
	 EXIBIR	
	 RELATÓRIO	

< > TIPOS DE DADOS

Código	Significado
%d	Inteiro
%f	Float
%c	Caractere
%s	String
%%	Coloca um % na tela

< > OPERADORES MATEMÁTICOS

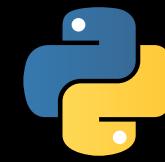
Operação	Operador
adição	+
subtração	-
multiplicação	*
divisão	/
exponenciação	**
parte inteira	//
módulo	%

<>

Família	Tipo Primitivo	Classe Invólucro	Tamanho	Exemplo
Lógico	boolean	Boolean	1 bit	true
Literais	char	Character	1 byte	'A'
	-	String	1 byte/cada	"JAVA"
Inteiros	byte	Byte	1 byte	127
	short	Short	2 bytes	32 767
	int	Integer	4 bytes	2 147 483
	long	Long	8 bytes	2^{63}
Reais	float	Float	4 bytes	$3.4e^{38}$
	double	Double	8 bytes	$1.8e^{308}$

< > OPERADORES

LÓGICOS - RELACIONAIS



IGUALDADE

==

==

==

==

==

==

=

==

==

DESIGUALDADE

!=

!=

!=

!=

!=

!=

<>

!=

!=

o

or

||

||

||

||

||

or

||

or

y

and

&&

&&

&&

&&

&&

And

&&

and

NEGAÇÃO

not

!

!

!

!

!

Not

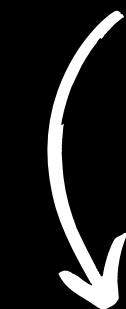
!

!

<>

ENTRADA E SAÍDA DE DADOS

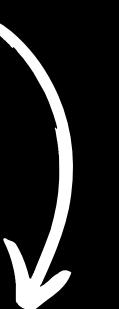
PRINTF



fluxo de saída

and

SCANF



fluxo de entrada



< >

PrintF and ScanF {

-São funções, onde o print equivale a escrever os dados(tela) e o scan
funciona como uma gaveta, armazenando dados(denomidos
primitivos) {

INTEIROS

FLOAT

BOOLEANOS

CARACTERES E CADEIAS DE CARACTERES(STRING)

}

}

< >

VAMOS COMPREENDER MELHOR O FLUXO DE SAÍDA E ENTRADA.

O QUE É SAÍDA? NOSSO PRINT!

O QUE É ENTRADA? NOSSO SCANF

NO CÓDIGO A SEGUIR IREMOS ENTENDER TODO O CONTEXTO POR TRÁS DA "FRESCURA DO C":

SCANF("%D", &IDADE); %D É LEIA ESTE DADO EM FORMATO DECIAL INTEIRO. E O NOSSO QUERIDO & DIZ O SEGUINTE: O ARMAZENE NO ENDEREÇO IDADE

PRINTF("O VALOR DA IDADE É %l", IDADE);

<> VAMOS BRINCAR COM FLUXO DO C++

```
1 #include <iostream>
2
3 using namespace std;
4
5 int main() {
6
7     cout<<"meu nome é Marcelo."//dado tipo String,não aceita acentos
8
9     cout<<endl;//quebra de linha
10
11    cout<<123<<endl;//tipo inteiro
12
13    return 0;
14
15 }
```

ALGUÉM CONHECE? #### CURIOSIDADE



<>



DEBUG: OU EM PT-BR(DEPURAÇÃO)
PROCESSO DE ENCONTRAR O ERRO NO SOFTWARE OU HARDWARE.
FOCANDO NO SOFTWARE PODEMOS TER ALGUNS TIPOS DE ERROS:
SINTAXE, LÓGICA(RUNTIME ERROS)
VAMOS SIMULAR?