

# Desenvolver Algoritmos

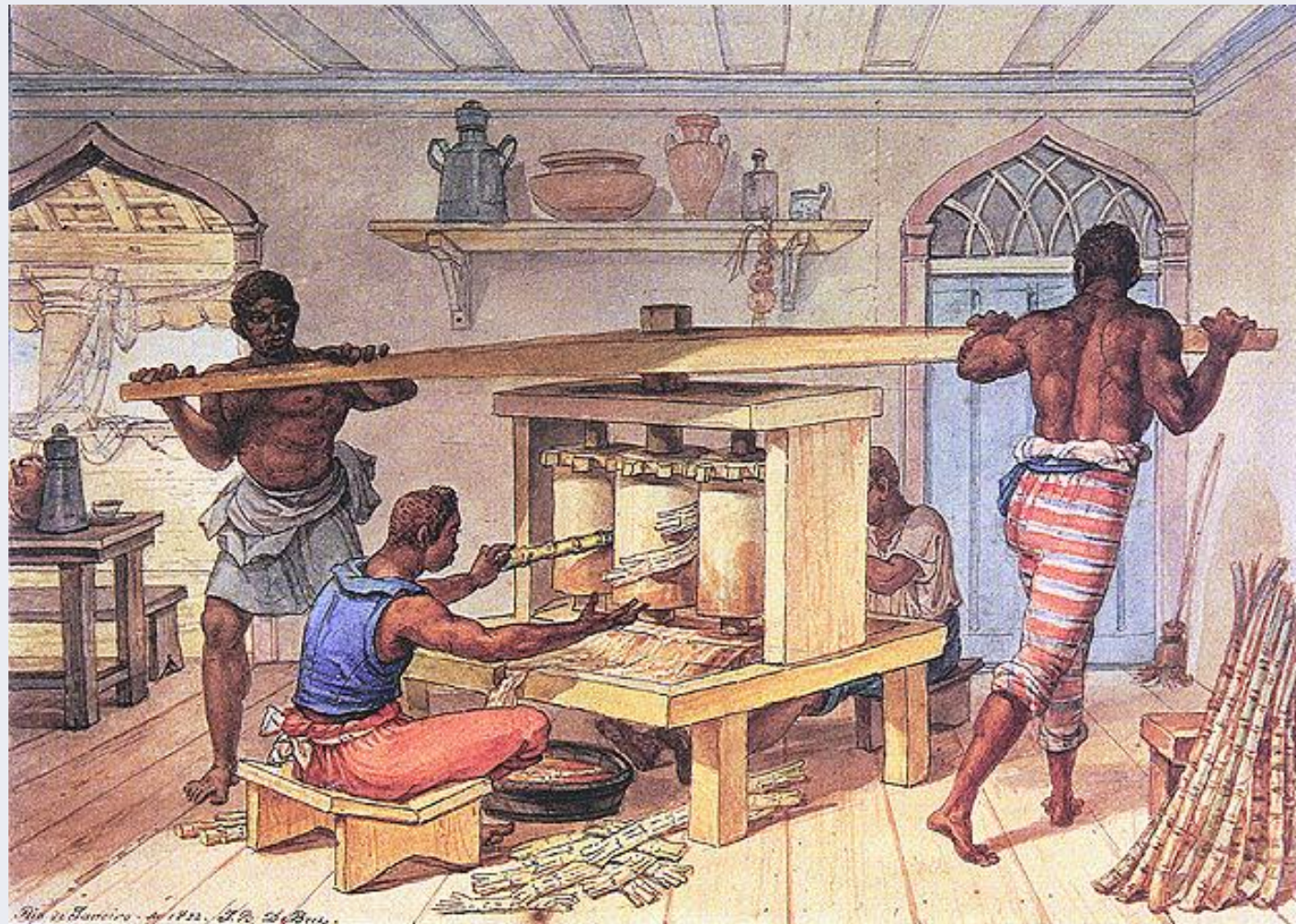
**algoritmos**  
**lógica de programação**  
**tipos de linguagens**  
**fluxograma**

**algoritmo:  
o que é?  
para que serve?  
onde usamos?**

“Ela, a Lógica, lhe dará a clareza de pensamento, a habilidade de ver seu caminho através de um quebra-cabeça, o hábito de arranjar suas ideias numa forma acessível e ordenada e, mais valioso que tudo, o poder de detectar falácias e despedaçar os argumentos ilógicos e inconsistentes que você encontrará tão facilmente nos livros, nos jornais, na linguagem cotidiana e mesmo nos sermões e que tão facilmente enganam aqueles que nunca tiveram o trabalho de instruir-se nesta fascinante arte”. **(Lewis Carroll)**

**“Isso não tem lógica”. (Minha mãe me vendo programar, ou treinando, ou com a roupa que gosto, ou ouvindo as músicas que gosto *etc.*).**

# Lógica de programação



Ache o erro!



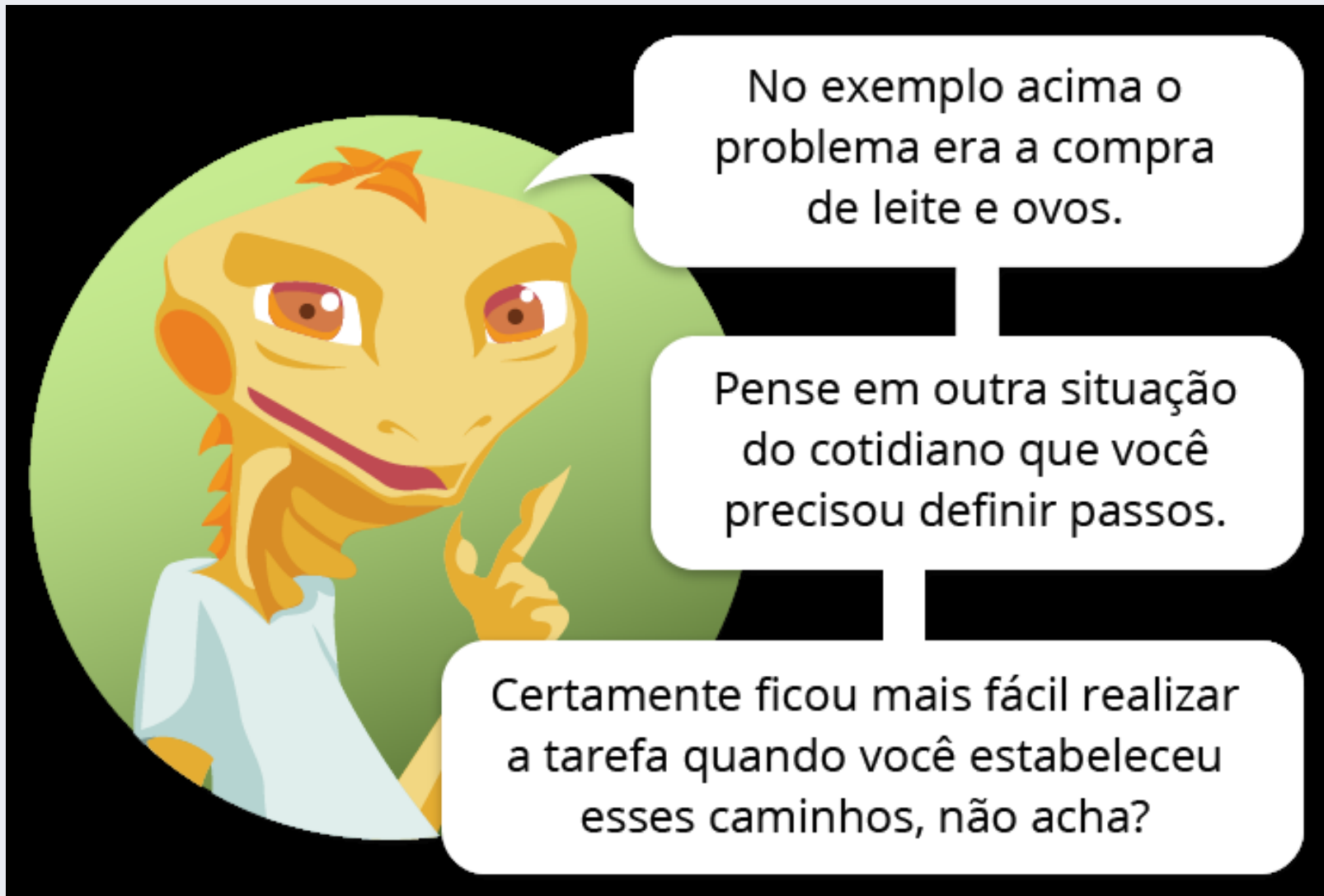
# Lógica de programação



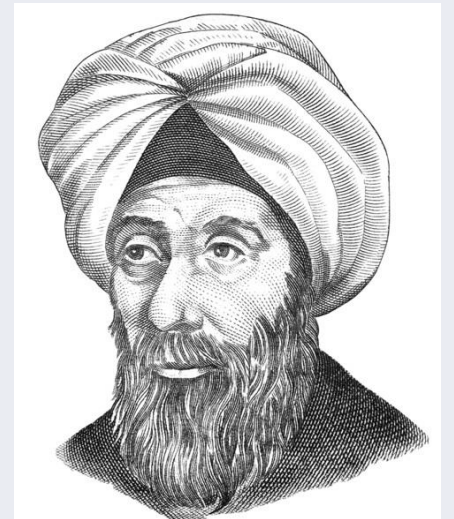
# Lógica de programação



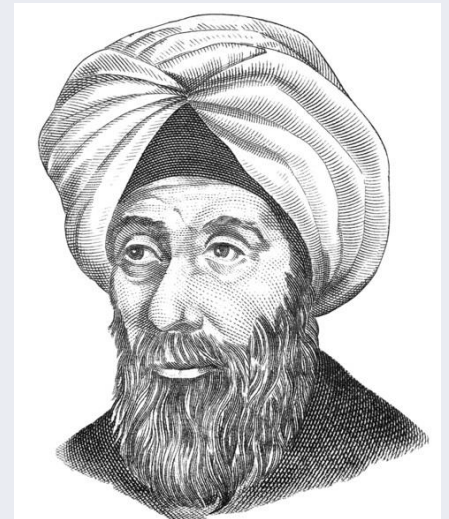




Algoritmo é uma palavra que tem origem persa, que se origina a partir do sobrenome do matemático e astrônomo Mohammed ibn-Musa al-Khwarizmi (790-840).



Algoritmo é uma sequencia finita de passos ordenados, de forma lógica, para a execução de uma determinada tarefa ou a resolução de um determinado problema.



# Lógica de programação



Algoritmo vestir meias e tênis!



#1 Algoritmo da ação: calçar o tênis!

1. Visto a meia esquerda;
2. Calço o tênis esquerdo;
3. Visto a meia direita;
4. Calço o tênis direito.

#2 Algoritmo da ação: calçar o tênis!

1. Visto a meia esquerda;
2. Visto a meia direita;
3. Calço o tênis esquerdo;
4. Calço o tênis direito.

## #3 Algoritmo da ação: calçar o tênis!

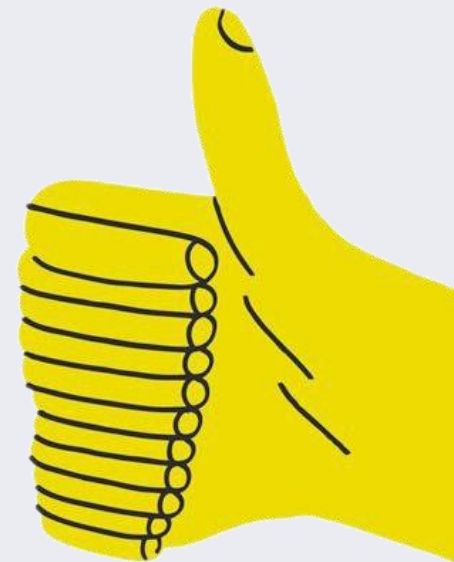
1. Visto a meia esquerda;
2. Calço o tênis esquerdo;
3. Descalço o tênis esquerdo;
4. Calço o tênis esquerdo;
5. Visto a meia direita;
6. Calço o tênis direito.



#4 Algoritmo da ação: calçar o tênis!

1. Visto a meia esquerda;
2. Calço o tênis direito;
3. Calço o tênis esquerdo;
4. Visto a meia direita.

Algoritmo **NÃO** é a solução do problema. É o caminho para a solução do problema. Geralmente existem muitos (senão infinitos) caminhos que levam a uma solução satisfatória.



# Linguagens

Natural;

Algorítmica;

Linguagem de programação de alto nível;

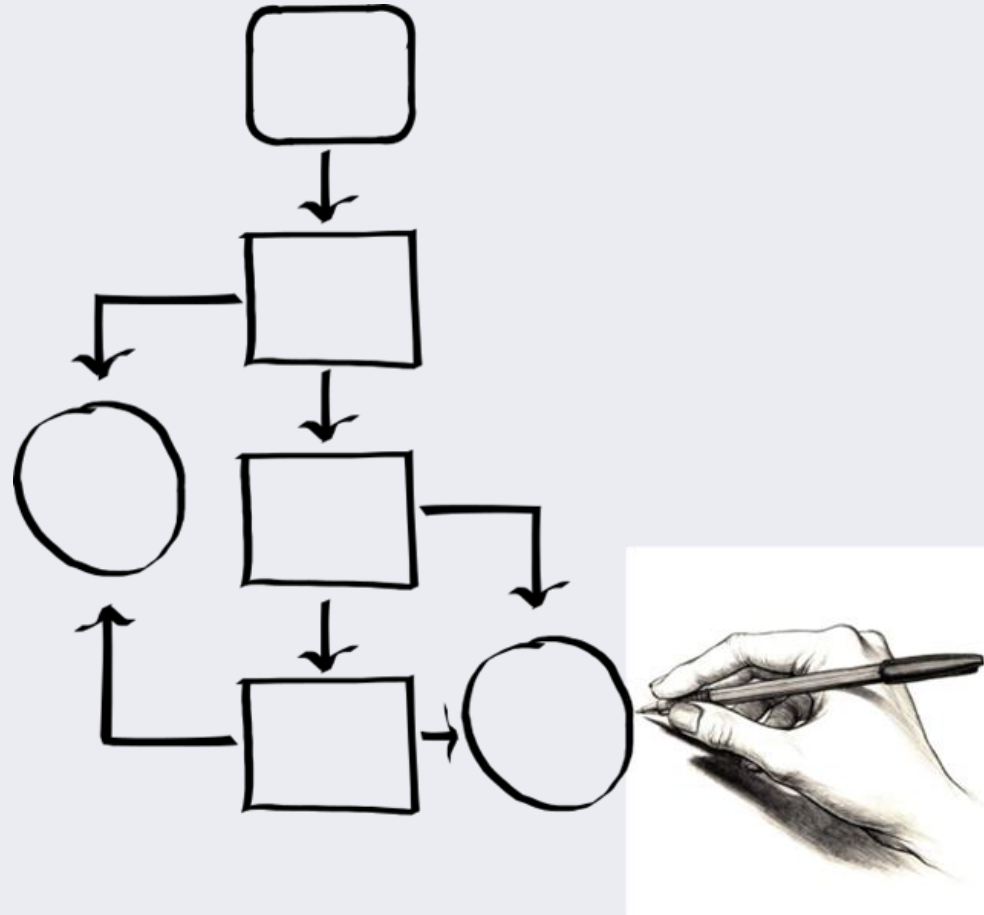
Linguagem de programação de baixo nível;

Linguagem de máquina.



# Linguagens



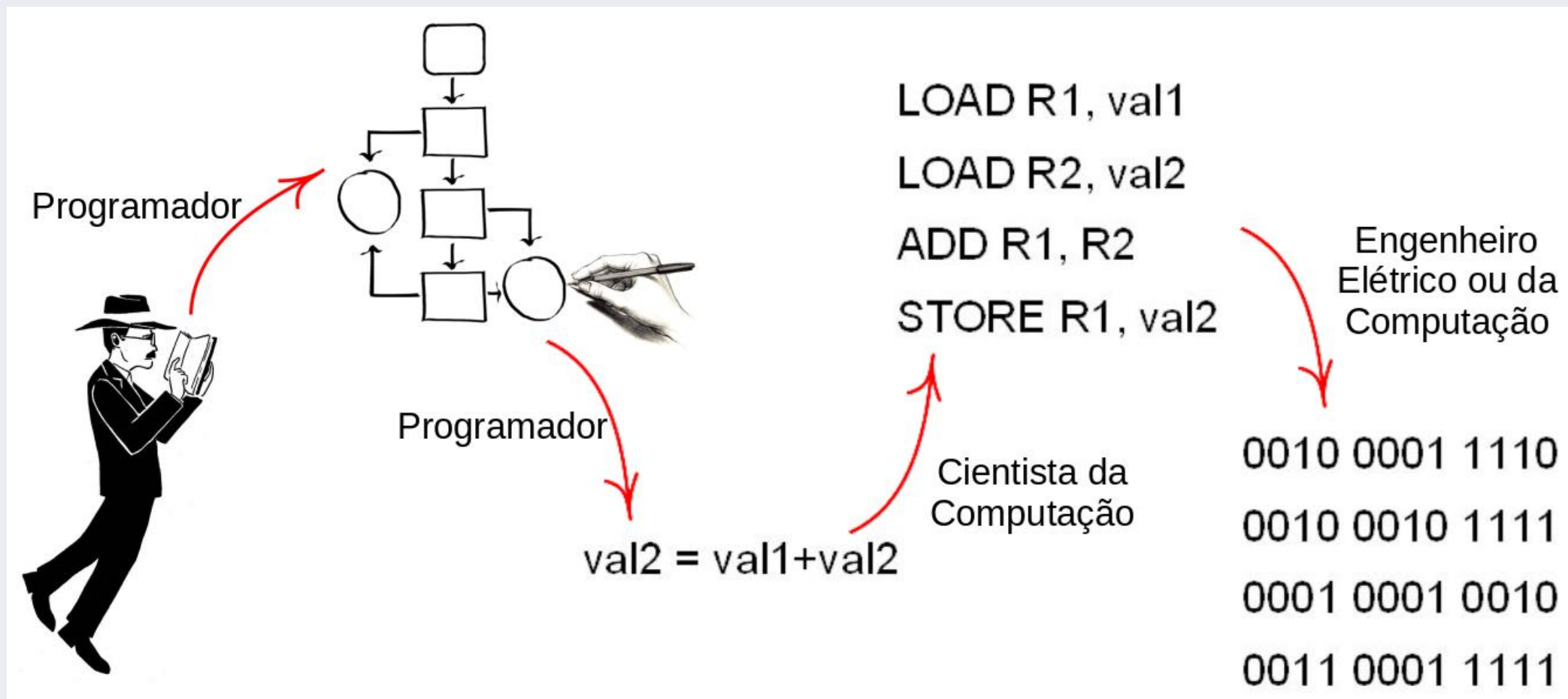


```
1 #include<stdio.h>
2 int buscaBin(int vetor[], int tamanho, int comeco, int fim, int busca){
3
4     int meio;
5     while(comeco<=fim){
6         meio=(comeco+fim)/2;
7         if(vetor[meio]==busca){
8             printf("(v[%d]=%d) == %d\n\n", meio, vetor[meio], busca);
9             return meio;
10        }else if(vetor[meio]>busca){
11            fim=(meio-1);
12            printf("(v[%d]=%d) > %d\nValores atualizados: inicio=v[%d] e fim=v[%d]\n\n", meio, vetor[meio], busca, comeco,fim);
13            return buscaBin(vetor, tamanho, comeco, fim=(meio-1), busca);
14        }else{
15            comeco=(meio+1);
16            printf("(v[%d]=%d) < %d\nValores atualizados: inicio=v[%d] e fim=v[%d]\n\n", meio, vetor[meio], busca, comeco,fim);
17            return buscaBin(vetor, tamanho, comeco=(meio+1), fim, busca);
18        }
19    }
20    return -1;
21 }
22
23 void main (void){
24     int vetor[10]={0,1,2,3,4,5,6,7,8,9}, fun, busca;
25     printf("Informe o valor a ser encontrado: ");
26     scanf("%d",&busca);
27
28     fun=buscaBin(vetor,10,0,9,busca);
29     if(fun==-1){
30         printf("N encontrado");
31     }else{
32         //printf("%d", fun);
33     }
34 }
```

```
LOAD R1, val1  
LOAD R2, val2  
ADD R1, R2  
STORE R1, val2
```



```
0010001110110010101100101011010110010000001001100011101000110
0101100101011010110010000001001100011101000110010000101110001
0010101101011001000000100110001110100011001000010111000100011
0010011000111010001100100001011100010001110110010101100101011
0011001000010111000100011101100101011001010110101100100000010
0010000101110001000111011001010110010101101011001000000100110
0001000111011001010110010101101011001000000100110001110100011
1011001010110010101101011001000000100110001110100011001000010
0101011001010110101100100000010011000111010001100100001011100
0101011010110010000001001100011101000110010000101110001000111
1001000000100110001110100011001000010111000100011101100101011
0000100110001110100011001000010111000100011101100101011001010
1101000110010000101110001000111011001010110010101101011001000
1100100001011100010001110110010101100101011010110010000001001
1101100101011001010110101100100000010011000111010001100100001
0010101101011001000000100110001110100011001000010111000100011
1011001000000100110001110100011001000010111000100011101100101
0001110100011001000010111000100011101100101011001010110101100
0011001000010111000100011101100101011001010110101100100000010
0001000111011001010110010101101011001000000100110001110100011
0110010101100101011010110010000001001100011101000110010000101
0101011010110010000001001100011101000110010000101110001000111
0010000001001100011101000110010000101110001000111011001010110
```



# Lógica de programação



# Atividade

# Algoritmo

Criar o algoritmo chegar até o Senac!

# Algoritmo

Fazer o mesmo algoritmo, caso você fosse o Batman.



# Representação gráfica dos algoritmos



# fluxograma

É uma ação;

Representado por um retângulo;

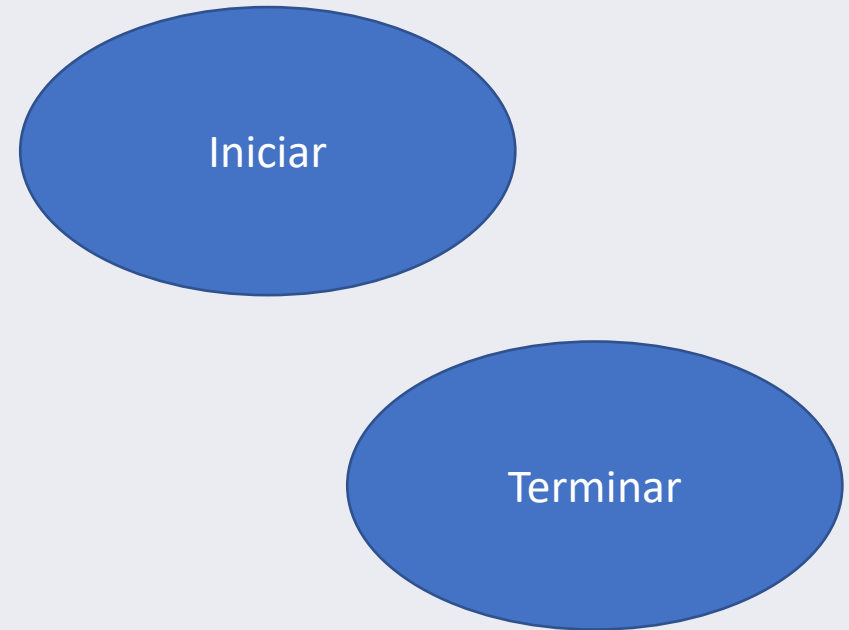
Dentro do retângulo, temos a descrição da ação.

Calcular quantas horas  
faltam para a próxima  
refeição.

A sequência das ações é definida por setas.



O início e o fim são elipses.



# Atividade

# Algoritmo

Refazer, usando elementos gráficos, o algoritmo chegar até o Senac!

Enviar para: [berg.dantas@rn.senac.br](mailto:berg.dantas@rn.senac.br)

# Dúvidas?





———— Sistema Comércio ————