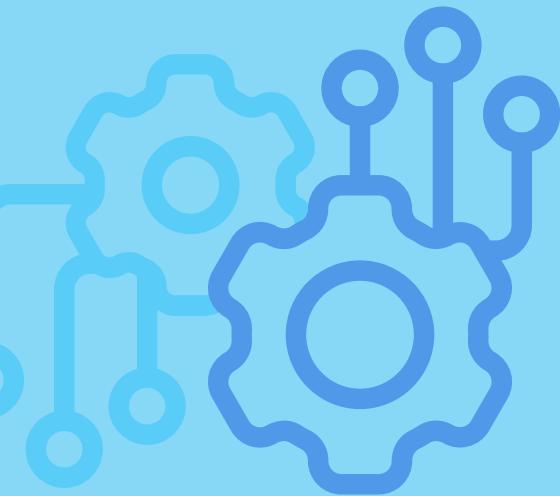
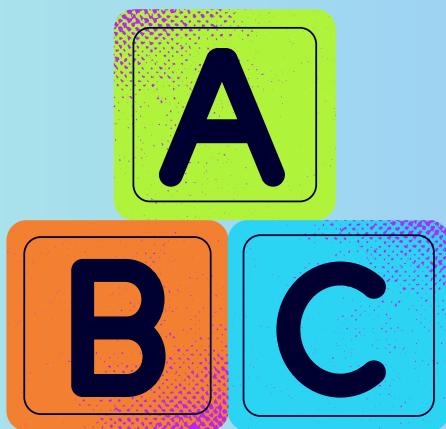


programming

for

baby





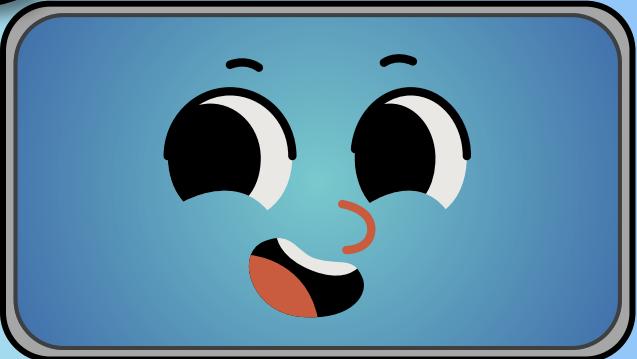
Tipos de Dados

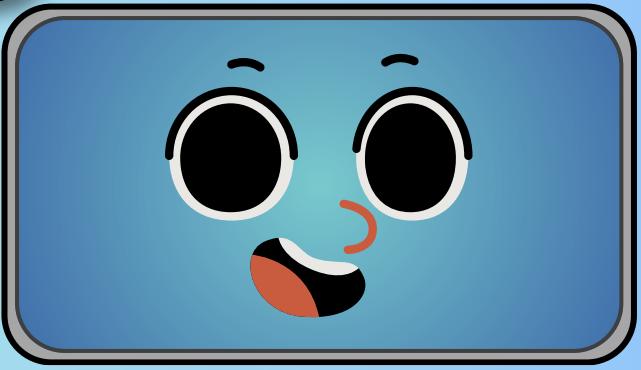


Existem vários
tipos de dados



Estes são
números





Já isto
é **texto**

7

4

2

9

T

E

L

A

3

9

5

8

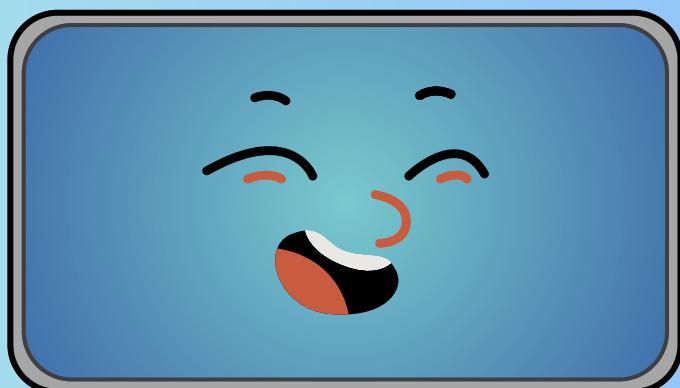


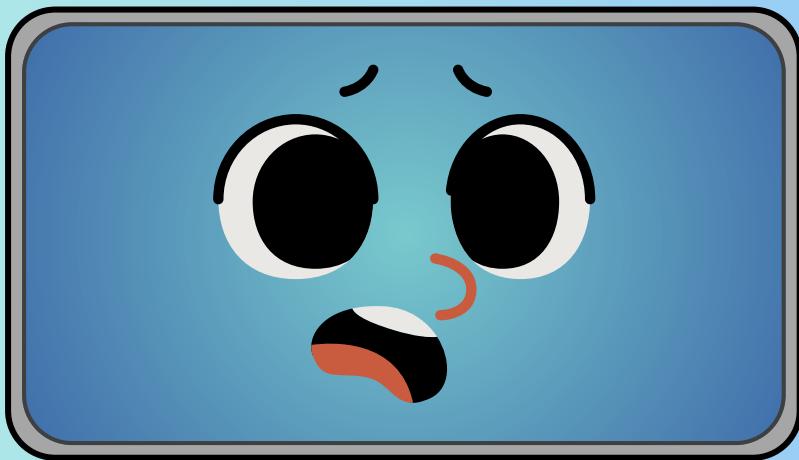
Verdadeiro

Falso

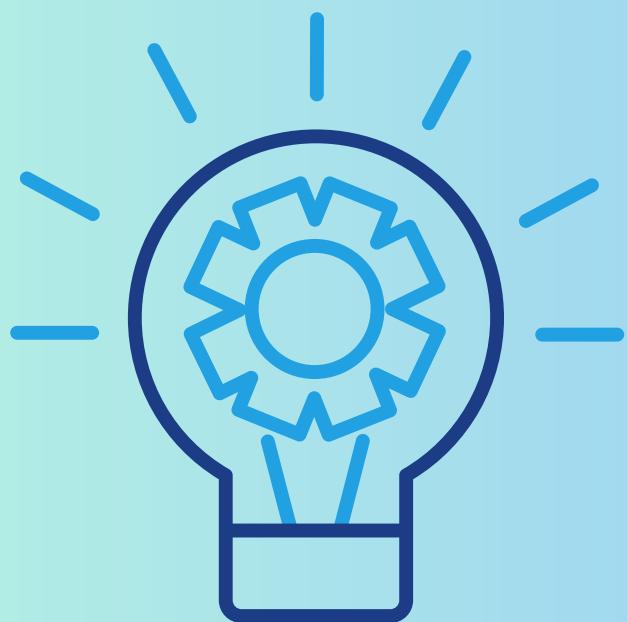


E aqui estão
booleanos

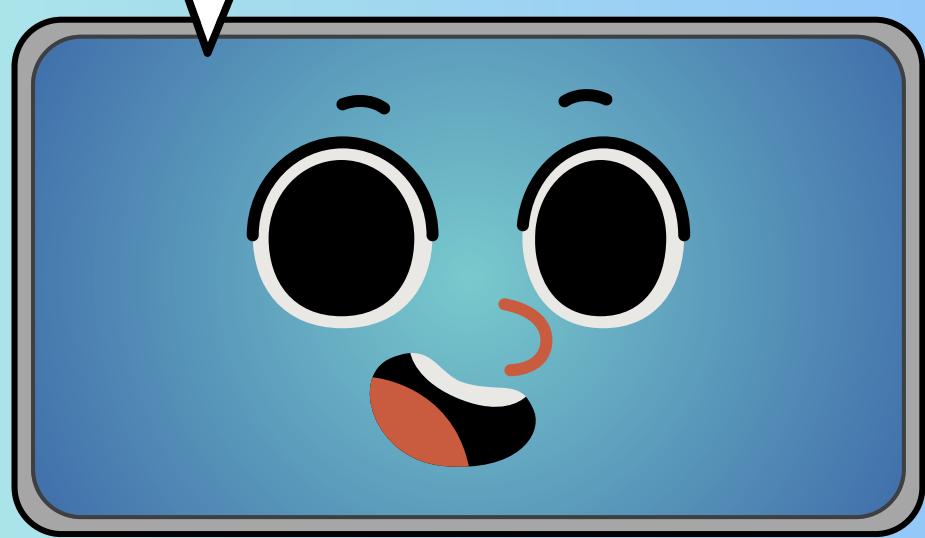




**Mas se os
dados não forem
guardados eles
somem!**



**Quer saber
onde o computador
guarda os dados?**

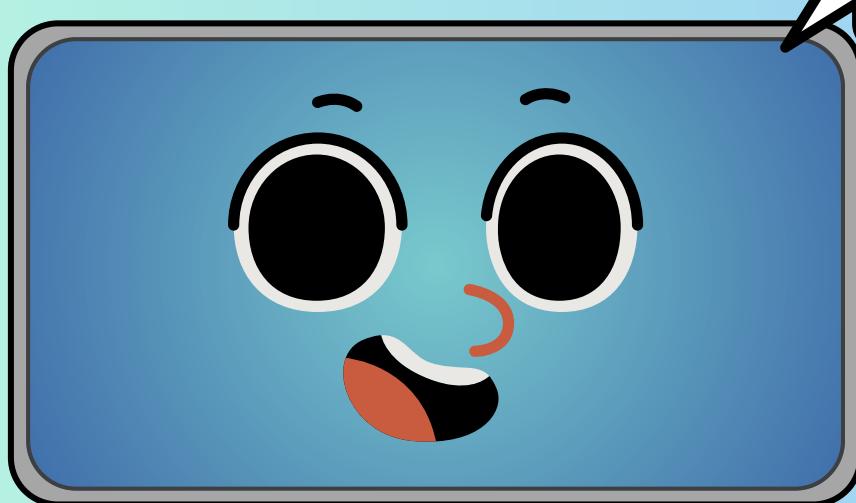




Variáveis



As variáveis
são como caixas.
Podemos guardar
brinquedos nas
caixas

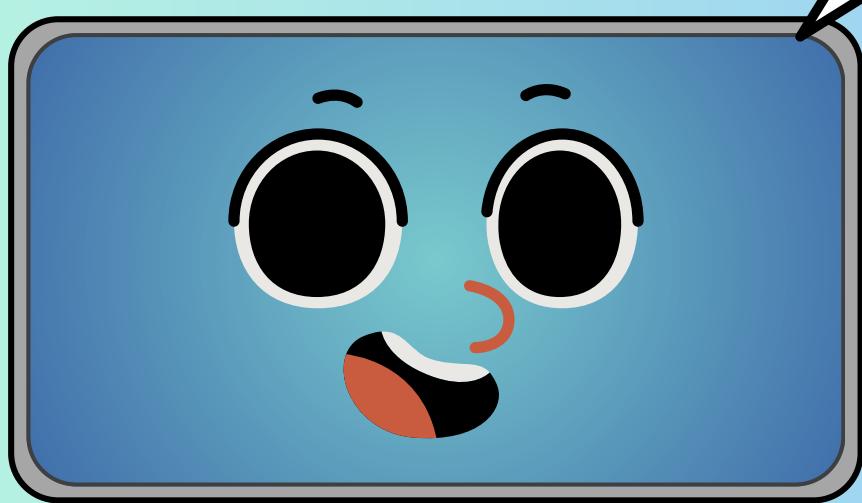




A large, stylized pink number '5' with a black outline and a small white dot on the bottom right.

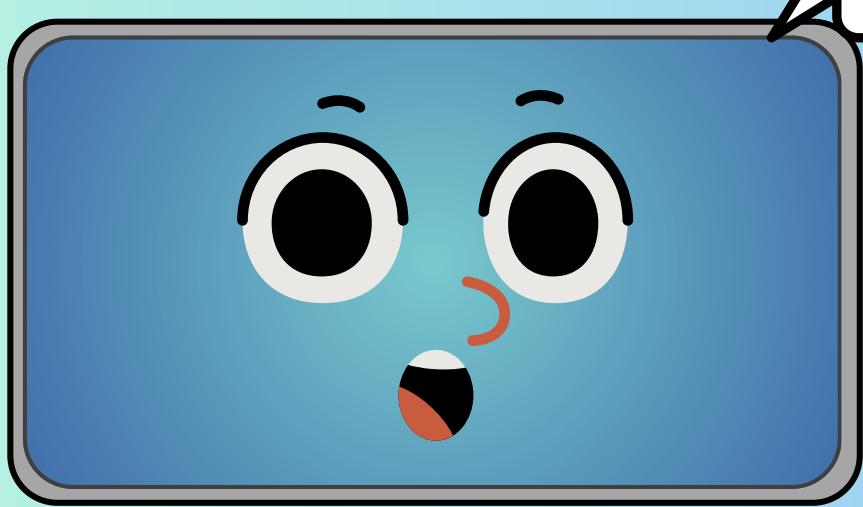


Nas
variáveis o
computador
guarda dados!



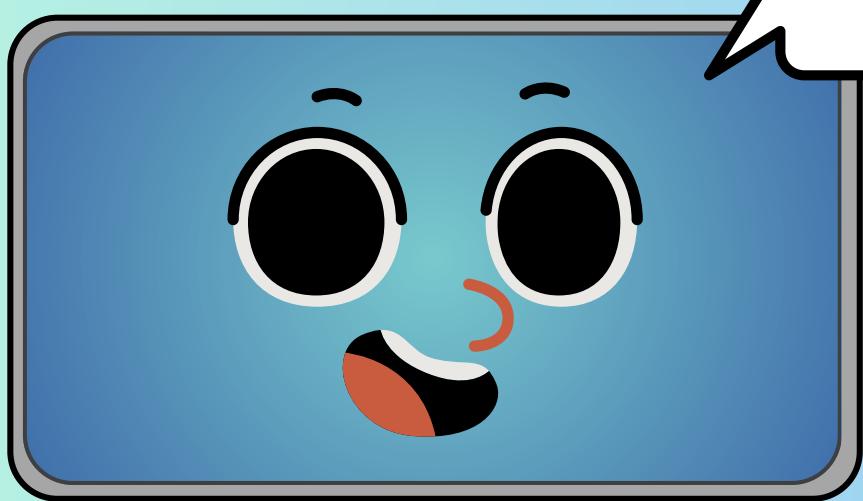


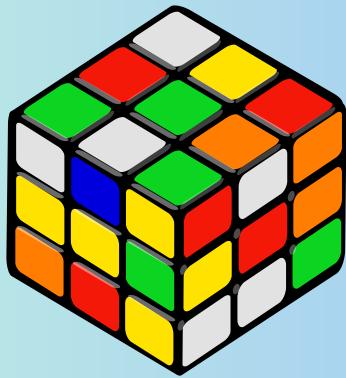
Mas não
só um tipo de
variável!



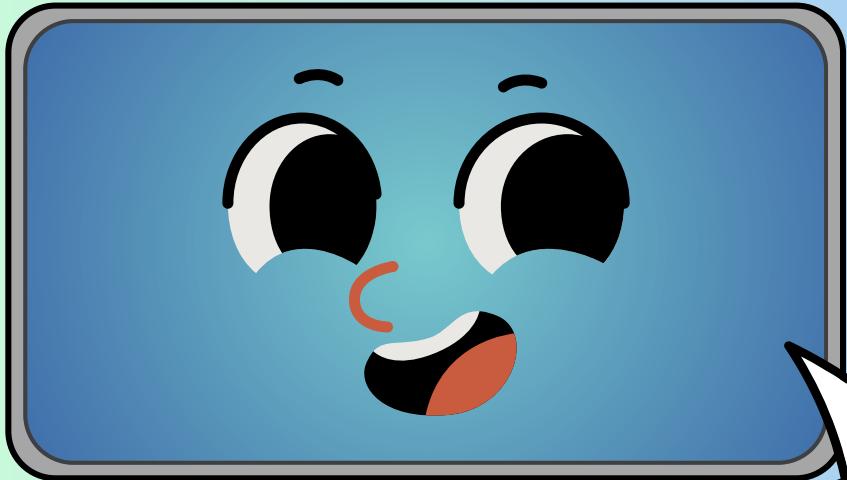


Com os dados
já guardados,
podemos usá-los
em...





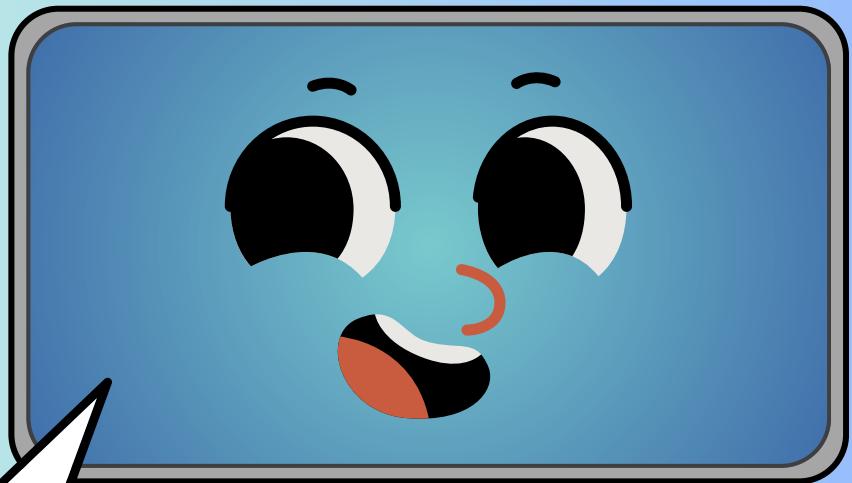
Algoritmos



É num **algoritmo**
que pedimos ao
computador que
faça algo!

Me mostre
as notícias!





**Mas temos de pedir
devagar, passo a passo,
como numa receita!**

1



Procurar ingredientes

2

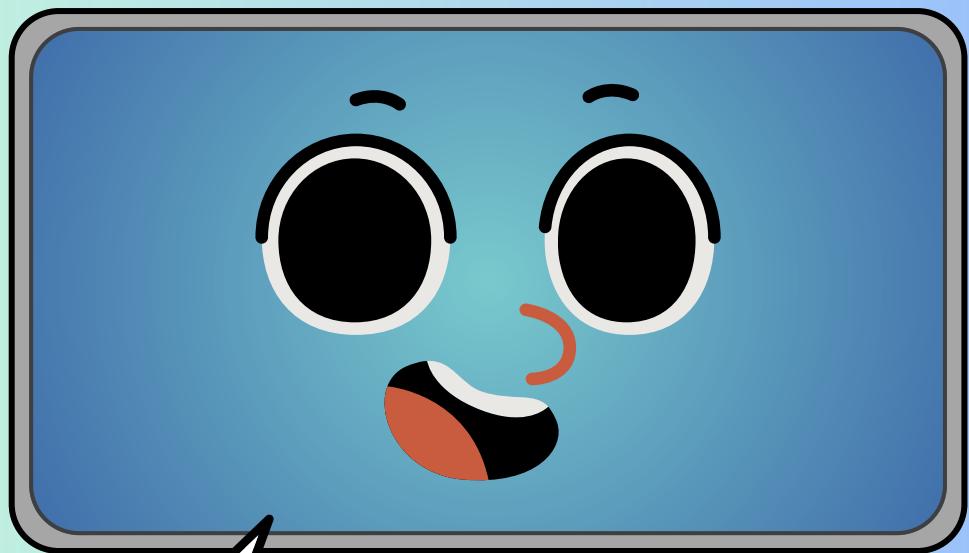


Preparar bolo

3



Bolo pronto!



E isto é
um **algoritmo**: um
passo a passo que o
computador deve
seguir!



```
nome = input('Maria')
```

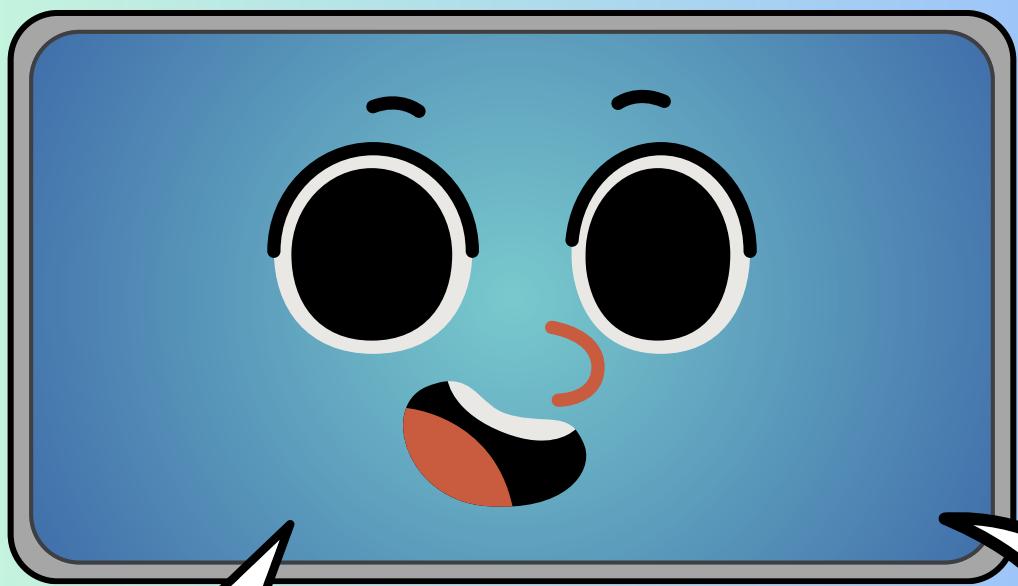
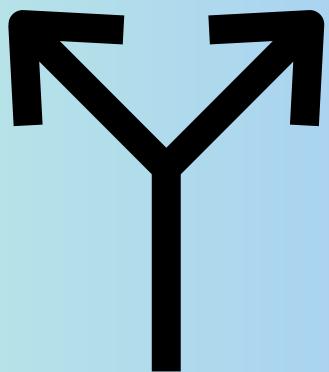
1

```
print(nome)
```

2

```
Maria
```

Este é o resultado.
O nome “Maria”
aparecendo na tela!

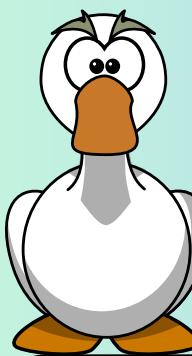


Mas as vezes
precisamos que o
computador faça algo
diferente dependendo
da situação.

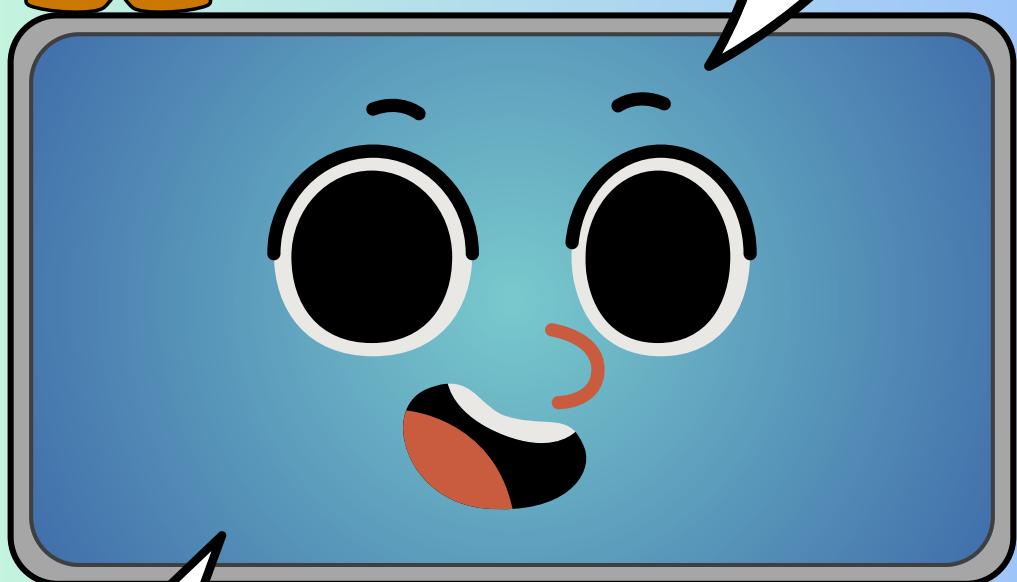
Precisamos
de...



Condições



**Imagine um
patinho indo visitar
a casa de seu
amigo ganso**



**Ele precisa
atravessar a rua,
mas deve prestar
atenção no sinal**

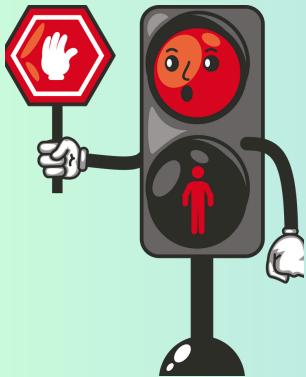




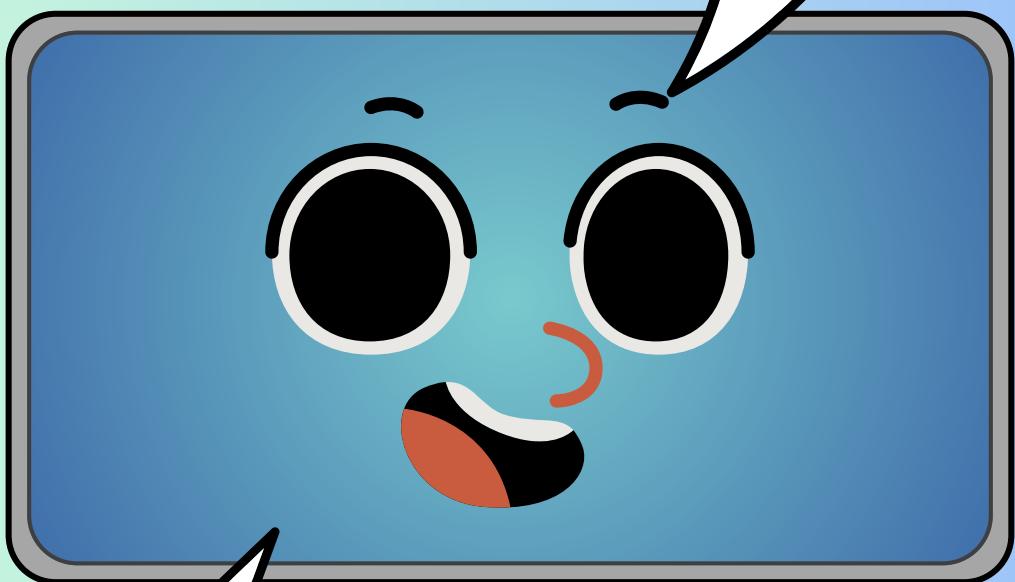
O sinal
está vermelho: não
pode atravessar!



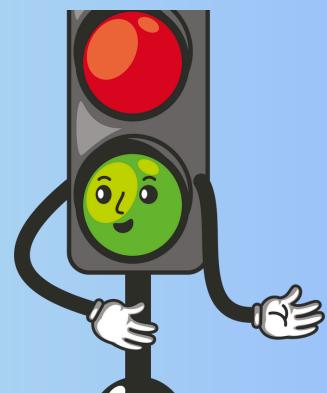
O sinal está verde:
pode atravessar!



O patinho só
pode atravessar **se**
o sinal estiver
verde

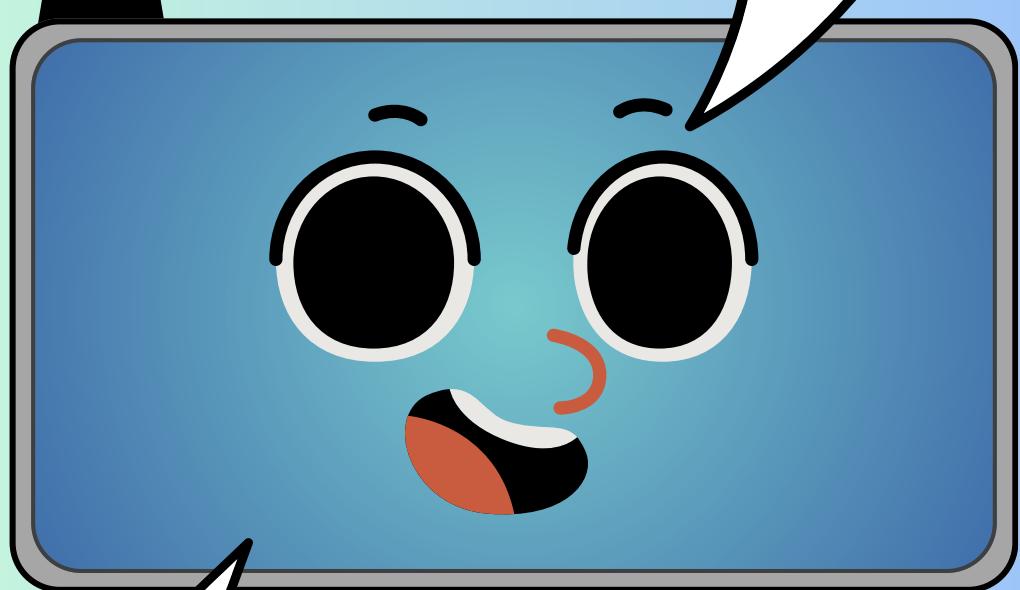


Isto é
uma **condição**. O
computador também
as entende

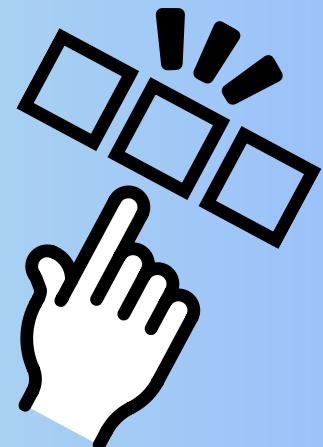


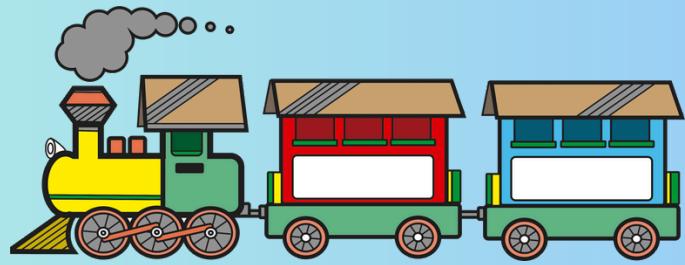


**Usamos
condições quando
queremos que o
computador tome
decisões**



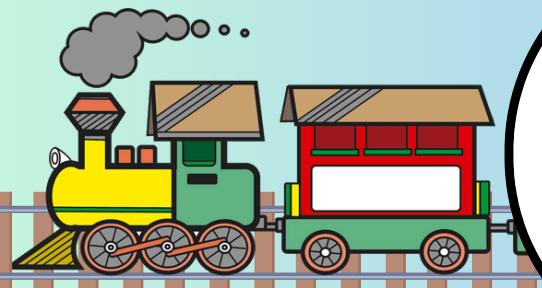
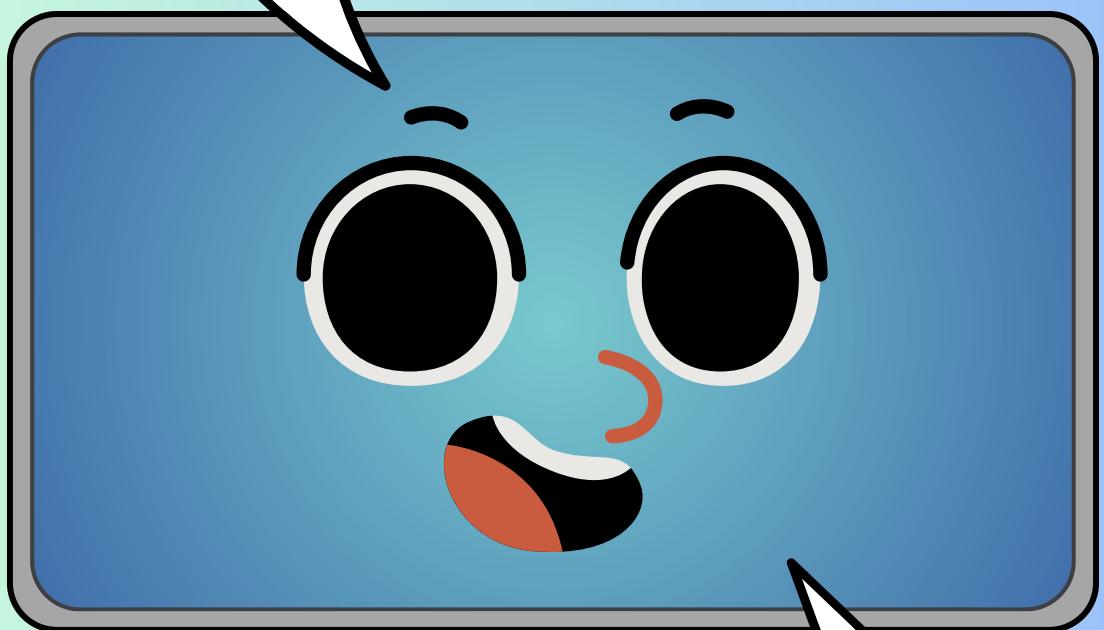
**E condições
também aparecem
junto de...**



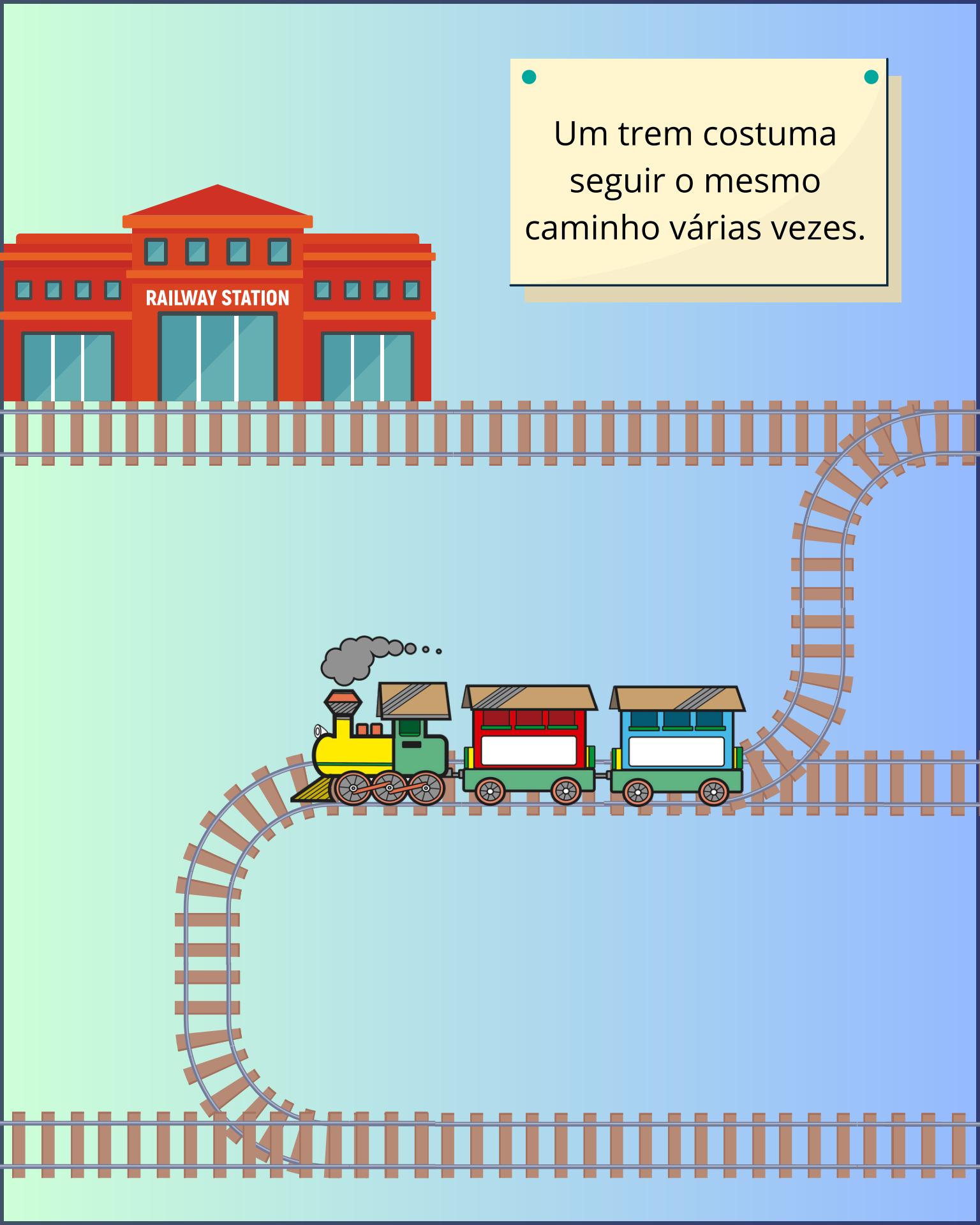


Repetições

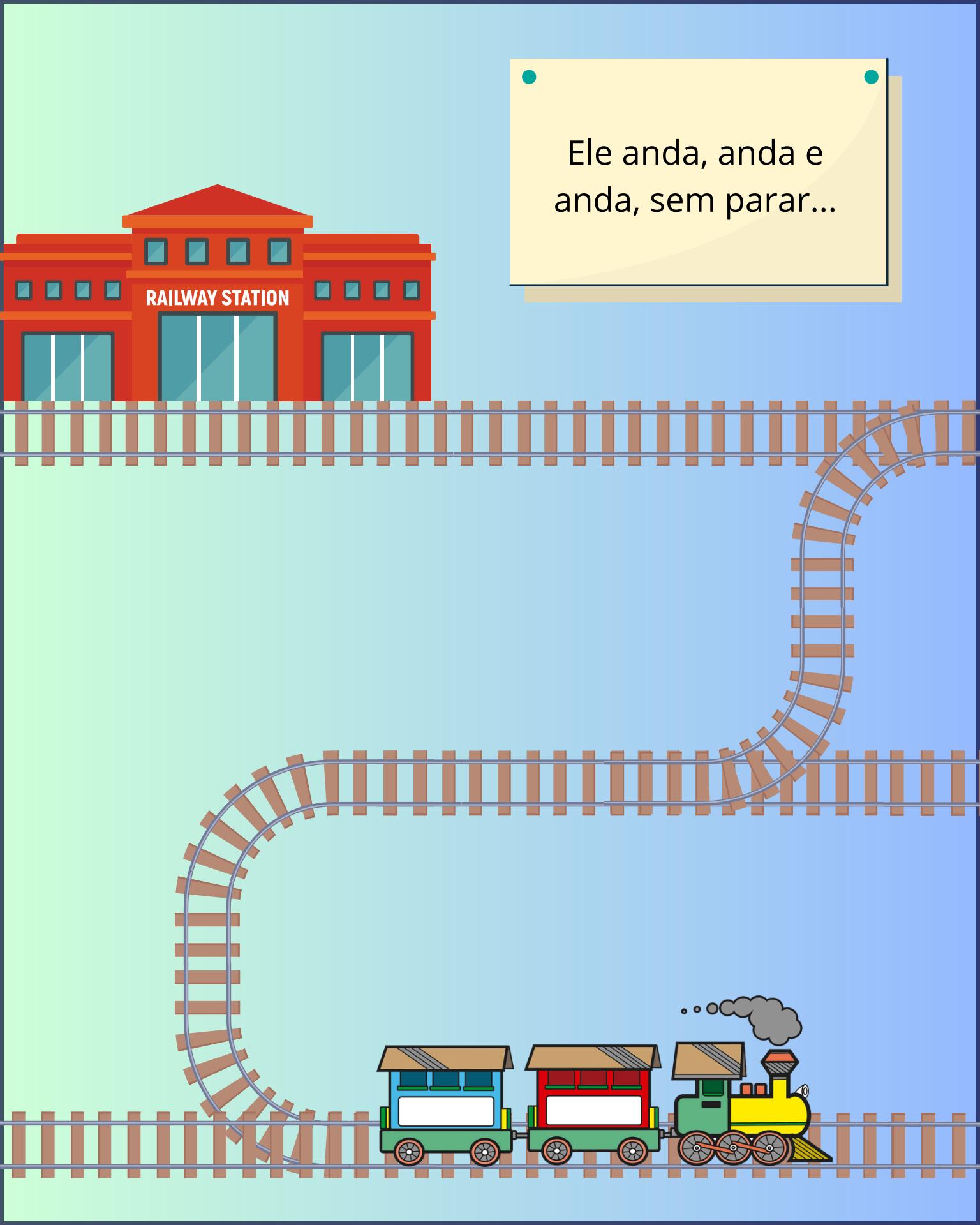
Quando precisamos fazer uma mesma coisa várias vezes, chamamos isso de **repetição**



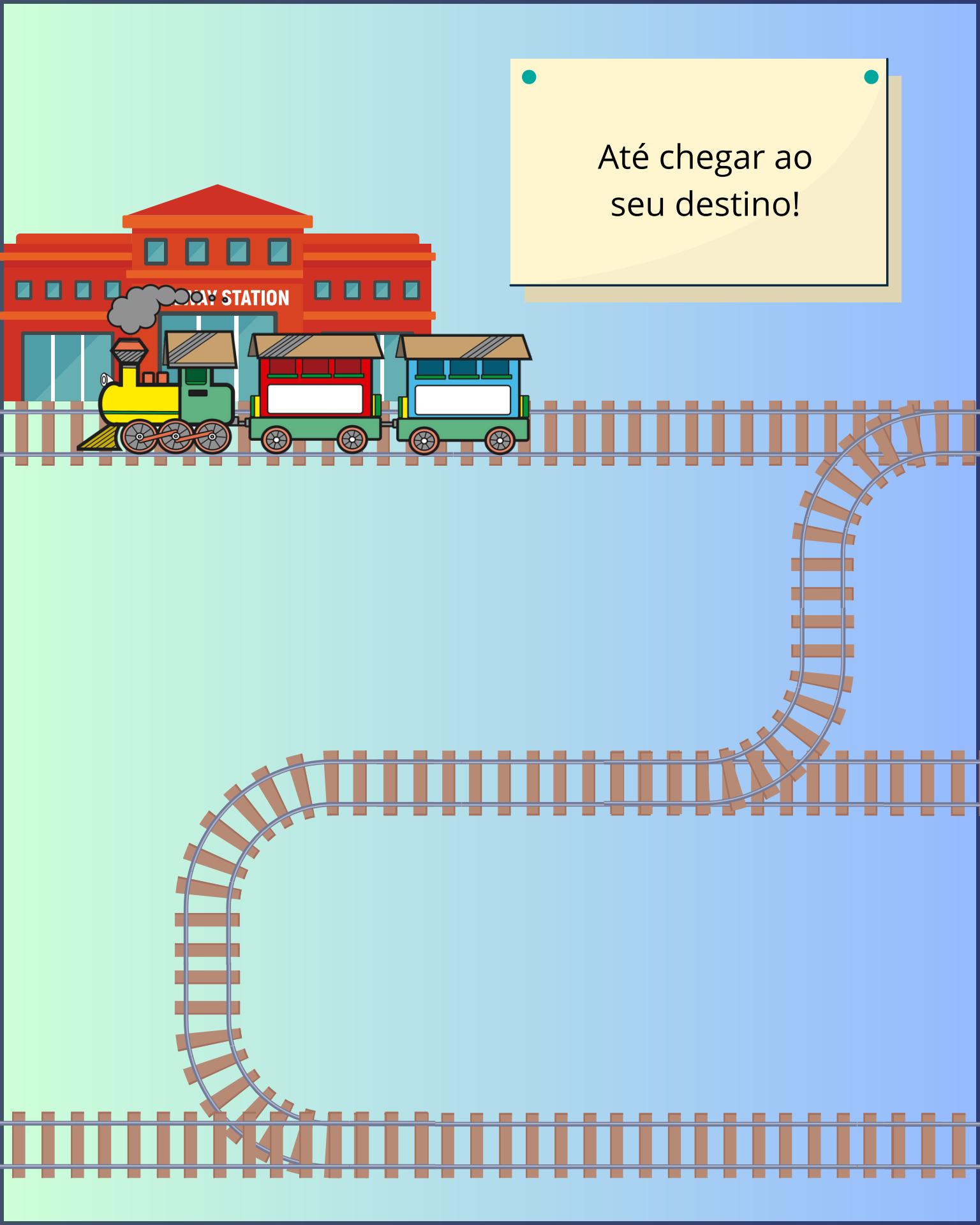
Assim como o trem repete seu caminho, mas para quando chega aonde deve



Um trem costuma seguir o mesmo caminho várias vezes.



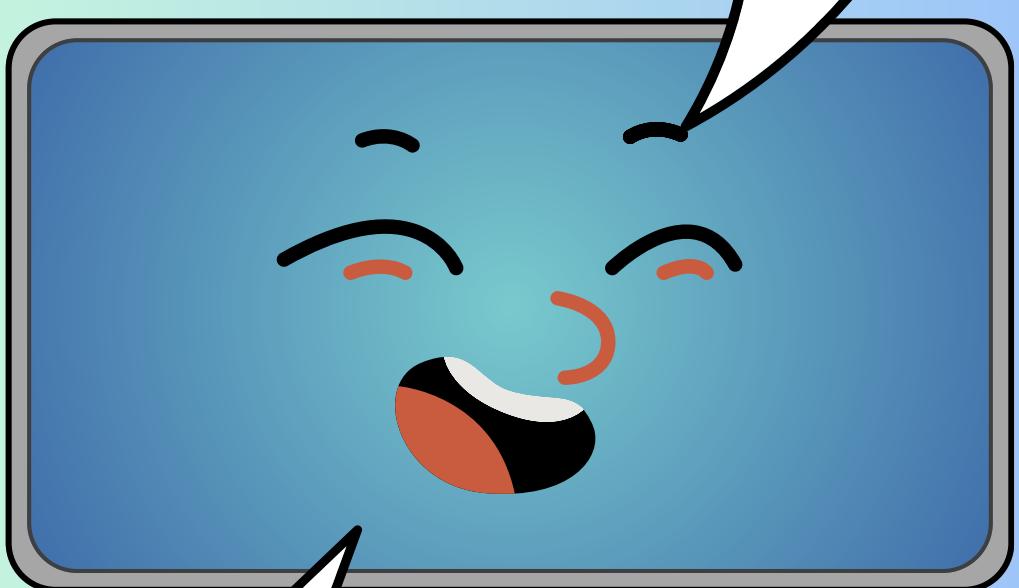
Ele anda, anda e
anda, sem parar...



Até chegar ao
seu destino!



O trem
para de andar, a
repetição, quando
chega à estação,
sua **condição!**



E isto é uma
repetição!

Créditos

Equipe Do design

Esley Raniele Barbosa Feitosa

Thayná Fortunato Assis Lira

Everlânia Maria do Nascimento Nunes

Lavínia Wiliane do Nascimento

Wendrieley Clara silva

Equipe Do Conteúdo

Luiz Eduardo da Silva

Rayanne Victoria Ramalho dos Santos

Matheus Felipe Sales Ramos Leão

Neste livro, as crianças vão aprender sobre conceitos fundamentais de programação, como tipos de dados, variáveis, algoritmos, condicionais e repetição, de uma forma simples e divertida. Cada capítulo mostra analogias mostrando como esses conceitos são usados para criar soluções incríveis.

Com exemplos práticos, "Programming for baby" é a porta de entrada perfeita para inspirar as crianças a se tornarem futuros programadores. Este livro é ideal para pais e educadores que desejam introduzir a programação de uma forma lúdica e acessível.