

Lógica e Fluxogramas

A lógica é a base para o desenvolvimento de programas e para a resolução de problemas de forma clara e organizada. Para representar visualmente o fluxo de um programa ou processo, usamos fluxogramas.

No fluxograma, diferentes símbolos representam diferentes tipos de ações. Por exemplo, o losango é usado para representar decisões, ou seja, pontos onde o programa precisa escolher entre caminhos diferentes com base em uma condição.

Outra estrutura importante é o loop (ou laço), que permite repetir uma ação várias vezes enquanto uma condição for verdadeira. Isso é útil para automatizar tarefas repetitivas.

O início e o fim de um fluxograma são geralmente indicados por um símbolo em forma de elipse ou oval, que ajuda a identificar claramente onde o processo começa e termina.

Assim, a lógica e os fluxogramas ajudam a planejar e entender o funcionamento de programas antes de escrevê-los.