

# Algoritmo s e Técnicas de Programa

Prof. Me. Anderson E. Macedo

Conçalves



# Encerramento da Unidade



UNIDADE 1 – Fundamentos dos algoritmos e das linguagens de programação

# Objetivo da aula

1.

## Ferramenta (IDE)

Apresentar o Portugol WebStudio para Portugol.

2.

## Palavras-chave

Ferramenta, IDE, Portugol Webstudio.

# Competências abordadas

**Competência da Unidade de Ensino:** Identificar os fundamentos e conceitos básicos em linguagens de programação.

**Competência ENADE:** Criar soluções algorítmicas para problemas em qualquer domínio de conhecimento e de aplicação. Explorar os fundamentos da computação para estudos e avanços da área.

# Portugol WebStudio

Integrated Development Enviroment (IDE) de  
código aberto para pseudolinguagem Portugol,  
baseado no Portugol Studio.

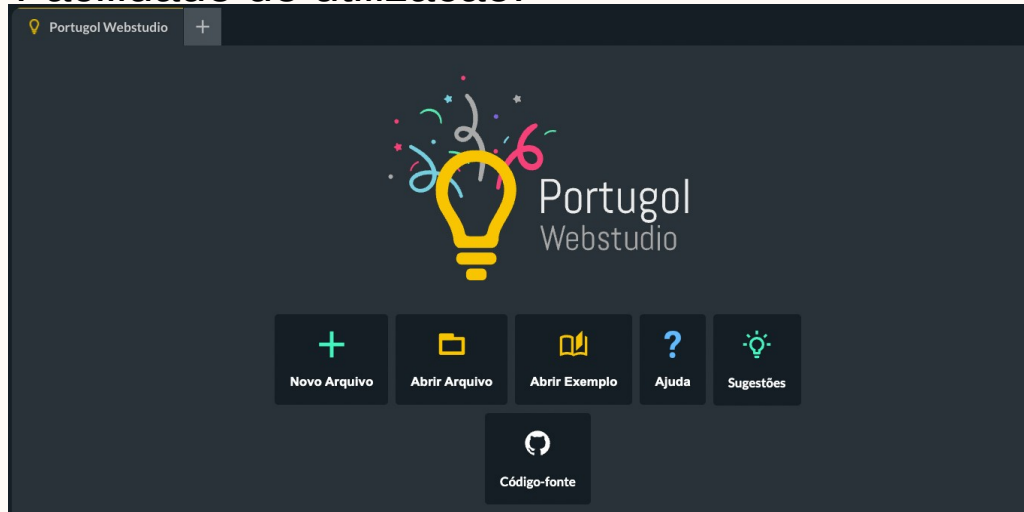


Fonte: <https://portugol-webstudio.github.io/>

# Portugol WebStudio

Ferramenta online. Link: <https://portugol-webstudio.github.io/>

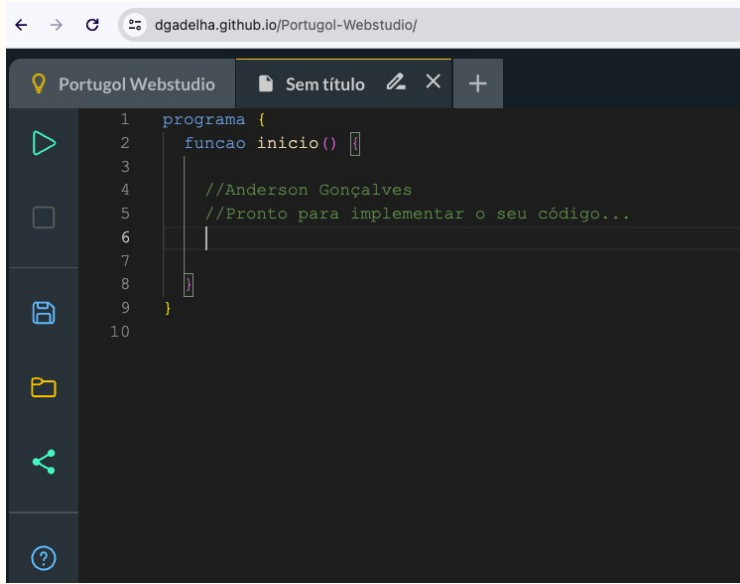
Facilidade de utilização.



Fonte: <https://portugol-webstudio.github.io/>

# Editor de código

Criando um arquivo, você já pode começar a construir seus algoritmos.

The image shows a web browser window with the URL 'dgadelha.github.io/Portugol-Webstudio/'. The browser tab is titled 'Portugol Webstudio'. The editor interface has a dark theme. On the left is a sidebar with icons for running (play button), saving (floppy disk), creating a new file (plus icon), and help (question mark). The main area is a code editor with a file named 'Sem título'. The code is written in Portuguese and defines a program structure with a function 'funcao inicio()'.

```
1  programa {  
2      funcao inicio() {  
3  
4          //Anderson Gonçalves  
5          //Pronto para implementar o seu código...  
6  
7      }  
8  }  
9  
10
```

Fonte: <https://portugol-webstudio.github.io/>