

## Linguagem de programação

Uma **linguagem de programação** é um conjunto de funções específicas e bem definidas, com as quais é possível desenvolver um **algoritmo**.

Chamamos de **código** a um algoritmo desenvolvido em uma linguagem de programação.

### Atividade

- Um homem precisa atravessar um rio com um barco que possui capacidade de transportar apenas ele mesmo e mais uma de suas três cargas, que são: um lobo, um bode e uma caixa de alfafa. Indique as ações necessárias para que o homem consiga atravessar o rio sem perder suas cargas. Algumas regras devem ser sempre respeitadas: o lobo não pode ficar sozinho com o bode e o bode não pode ficar sozinho com a alfafa.
  - Desenvolva um algoritmo para a solução desse problema.

### Atividade

Um homem precisa atravessar um rio com um barco que possui capacidade de transportar apenas ele mesmo e mais uma de suas três cargas, que são: um lobo, um bode e uma caixa de alfafa. Indique as ações necessárias para que o homem consiga atravessar o rio sem perder suas cargas. Algumas regras devem ser sempre respeitadas: o lobo não pode ficar sozinho com o bode, o bode não pode ficar sozinho com a alfafa.

- Utilize apenas a função **atravessar(p)**
  - p, é o passageiro ou carga do barco, que podem ser **lobo**, **bode**, **alfafa** ou **ninguém**;
  - a função **atravessar** vai de um lado a outro, partindo do lado em que o barco está.

### Atividade

Elabore um algoritmo que mova três discos de uma Torre de Hanói, que consiste em três hastes (A, B e C), uma das quais serve de suporte para três discos de tamanhos diferentes (1, 2 e 3), os menores sobre os maiores. É possível mover um disco de cada vez para qualquer haste, porém nunca deve ser colocado um disco maior sobre um menor. O objetivo é transferir os três discos para outra haste. No exercício, considere que os discos a serem movimentados estão inicialmente na haste A e devem ser movidos para a haste C.

- Utilize a função **movimentar(de, para)**, que movimenta o disco que está no topo da haste **de** e o coloca no topo da haste **para**. Apenas o disco que está no topo da haste de origem é movimentado.