

FIAP GRADUAÇÃO

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

Computational Thinking

PROF. EDUARDO GONDO

Agenda

- ▶ introdução aos algoritmos
- ▶ lógica de programação
- ▶ conceito de variáveis
- ▶ entrada e saída
- ▶ operadores aritméticos
- ▶ tipos de dados

Introdução — Algoritmos

Algoritmo

Como já dissemos, um algoritmo é uma sequência de ações finitas cuja execução resolve um problema ou realiza uma ação.

Diariamente, executamos diversas ações ou resolvemos vários problemas utilizando algoritmos. Por exemplo: escovar os dentes, dirigir um carro, tomar banho, ir para o trabalho, etc.

Desde o ensino fundamental também aprendemos diversos algoritmos em sala de aula: efetuar uma divisão, calcular o *mdc* entre 2 números inteiros, verificar se um número é primo entre outros.

Introdução — Algoritmos

Nesta disciplina, vamos construir soluções para problemas que podem ser executadas no computador. Essas soluções, ou melhor algoritmos, serão escritos usando o que chamamos de **linguagem de programação**.

Recapitulando

A linguagem de programação é uma linguagem escrita e formal que especifica um conjunto de instruções e regras usadas para gerar programas (software).

A linguagem de programação possui várias regras e construções semânticas que serão exemplificadas nesta disciplina.

Por quê usar uma Linguagem de programação

- ▶ para podermos usar o computador para executar nossos algoritmos
- ▶ executando no computador temos garantia que ele executará corretamente e rapidamente
- ▶ para isso, devemos usar algo que tanto nós como o computador entenda, ou seja a linguagem de programação
- ▶ damos o nome de **código-fonte** para o algoritmo escrito em uma linguagem de programação
- ▶ em algumas linguagens o código-fonte é interpretado diretamente pelo "computador" em outras o código-fonte é compilado para gerar o programa que será executado dentro do computador

Conceitos e vocabulário

Vamos explorar alguns conceitos antes de prosseguirmos

- ▶ um **programa de computador** é um algoritmo escrito usando uma linguagem de programação já na forma de código de máquina
- ▶ o processo de transformação de um código-fonte em código de máquina é chamado de **compilação**
- ▶ o **teste de mesa** consiste em VOCÊ fazer o papel do computador e executar seu programa
- ▶ ele é muito importante para corrigirmos erros de lógica e certificarmos que o algoritmo está funcionando corretamente
- ▶ nessas primeiras aulas faremos uso de lápis e papel para resolver nossos problemas
- ▶ e depois transcreveremos o algoritmo para a linguagem Python

Pensando em soluções algorítmicas

Basicamente um programa de computador ou algoritmo pode ser representado pela figura abaixo:

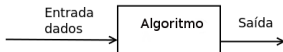


Figura: Esquema de um programa

Para desenvolvermos um programa de computador é preciso determinar:

entrada de dados informações fornecidas para o programa pelo usuário

processamento as operações que são efetuadas sobre a entrada de dados para obter a resposta do problema

saída resposta fornecida para o usuário do programa

Passos para desenvolver um algoritmo

- 1) certifique-se que você entendeu bem o enunciado do problema
- 2) **resolva o problema usando papel e lápis** e use valores reais na sua solução
- 3) ainda no papel, tente **descrever** uma solução do problema:
- 4) teste sua descrição para outros valores reais e veja se a solução está correta
- 5) tente substituir os valores por incógnitas (como na matemática)
- 6) no computador, transcreva seu algoritmo em uma linguagem de programação
- 7) faça mais testes e, se necessário e possível, corrija os erros
- 8) caso você não consiga corrigir os erros, volte ao item 2

Atividades 1

DADA UMA SEQUÊNCIA DE NÚMEROS INTEIROS ONDE O ÚLTIMO TERMO DESSA SEQUÊNCIA É O NÚMERO 0, CALCULE A SOMA DE TODOS OS NÚMEROS DA SEQUÊNCIA.

A ideia nesta atividade e nas próximas é tentar resolver o problema no papel. Será muito importante ser o mais detalhista possível, principalmente com relação às operações matemáticas que serão feitas.

Atividades 2

DADOS UM PREÇO DE UM PRODUTO E O PERCENTUAL DE DESCONTO, CALCULE O NOVO PREÇO DO PRODUTO.

Atividades 3

DADA UMA SEQUÊNCIA DE 10 NÚMEROS INTEIROS, ENCONTRE AQUELE QUE É O MAIOR NÚMERO DA SEQUÊNCIA.

Atividades 4

CONSIDERE A EQUAÇÃO DE SEGUNDO GRAU $x^2 + 3x - 10 = 0$,
ENCONTRE AS RAÍZES DA EQUAÇÃO

Entrada de Dados e variáveis

- ▶ já vimos no diagrama que a **entrada de dados** é a parte inicial do desenvolvimento dos nossos algoritmos
- ▶ somente com esses dados que conseguimos fazer as operações para resolver o problema
- ▶ para as atividades anteriores, note que, anotamos o(s) número(s) no papel para lembrarmos deles e isso não é diferente no computador
- ▶ a *memória RAM* é o dispositivo responsável para essa finalidade
- ▶ para ter acesso à memória RAM dentro do nosso código-fonte (ou programa) usamos as **variáveis**

Variáveis

- ▶ as **variáveis** são elementos responsáveis por armazenar informações dentro do programa
- ▶ elas podem ser entendidas como partes da memória RAM que são alocadas pelo seu programa
- ▶ elas podem armazenar vários **tipos de informação**: números inteiros, números reais, palavras (sequência de caracteres), valores booleanos (verdadeiro ou falso), etc
- ▶ normalmente as informações da entrada de dados dos problemas são armazenadas em variáveis
- ▶ em Python não precisamos especificar o tipo para as variáveis, o tipo é inferido automaticamente

Variáveis (continuação)

Como criamos as variáveis dentro do nosso algoritmo em Python?

- ▶ as variáveis são declaradas dentro do código-fonte e elas são referenciadas através de um nome
- ▶ esse nome pode iniciar com uma letra qualquer ou o caracter underline
- ▶ o restante do nome pode ser composto por letras, números e, se desejar, mais _ (underline)
- ▶ use nomes significativos para nomear suas variáveis, por exemplo, suponha que você deseja armazenar um preço de um produto
- ▶ apesar de ser permitido você usar como nome da variavel o p, talvez você obtenha maior valor semântico usando preco

Exemplo de Problema

PROBLEMA 2.1: Dados uma sequência de 5 números inteiros. Calcule a soma de todos os números da sequência.

Vamos tentar aplicar nosso roteiro para desenvolver um algoritmo para resolver o problema:

- ▶ Está claro o que o problema pede?

Exemplo de Problema

PROBLEMA 2.1: Dados uma sequência de 5 números inteiros. Calcule a soma de todos os números da sequência.

Vamos tentar aplicar nosso roteiro para desenvolver um algoritmo para resolver o problema:

- ▶ Está claro o que o problema pede?
- ▶ Vamos resolver usando papel e lápis, usando os seguintes valores: 3.14, 5, 10.9, 7 e 8

Exemplo de Problema

PROBLEMA 2.1: Dados uma sequência de 5 números inteiros. Calcule a soma de todos os números da sequência.

Vamos tentar aplicar nosso roteiro para desenvolver um algoritmo para resolver o problema:

- ▶ Está claro o que o problema pede?
- ▶ Vamos resolver usando papel e lápis, usando os seguintes valores: 3.14, 5, 10.9, 7 e 8
- ▶ Por que não podemos usar esses valores?

Exemplo de Problema

PROBLEMA 2.1: Dados uma sequência de 5 números inteiros. Calcule a soma de todos os números da sequência.

Vamos tentar aplicar nosso roteiro para desenvolver um algoritmo para resolver o problema:

- ▶ Está claro o que o problema pede?
- ▶ Vamos resolver usando papel e lápis, usando os seguintes valores: 3.14, 5, 10.9, 7 e 8
- ▶ Por que não podemos usar esses valores?
- ▶ E essa agora: 7, 16, 37, 28 e 19?

Exemplo de Problema

PROBLEMA 2.1: Dados uma sequência de 5 números inteiros. Calcule a soma de todos os números da sequência.

Vamos tentar aplicar nosso roteiro para desenvolver um algoritmo para resolver o problema:

- ▶ Está claro o que o problema pede?
- ▶ Vamos resolver usando papel e lápis, usando os seguintes valores: 3.14, 5, 10.9, 7 e 8
- ▶ Por que não podemos usar esses valores?
- ▶ E essa agora: 7, 16, 37, 28 e 19?
- ▶ Qual a resposta do problema?

Exemplo de Problema

PROBLEMA 2.1: Dados uma sequência de 5 números inteiros. Calcule a soma de todos os números da sequência.

Vamos tentar aplicar nosso roteiro para desenvolver um algoritmo para resolver o problema:

- ▶ Está claro o que o problema pede?
- ▶ Vamos resolver usando papel e lápis, usando os seguintes valores: 3.14, 5, 10.9, 7 e 8
- ▶ Por que não podemos usar esses valores?
- ▶ E essa agora: 7, 16, 37, 28 e 19?
- ▶ Qual a resposta do problema?
- ▶ **107**

Exemplo de Problema (cont)

- ▶ descrevendo o algoritmo no papel:

peça para o usuário informar cada um dos 5 números
vamos nomear cada um dos números informados como:

numA, numB, numC, numD, numE

some os 5 números (numA + numB + numC + numD + numE)

e guardar o resultado em soma

mostrar o valor da variável soma

Solução do Problema 2.1 - Python

```
1  valor = input("Digite um numero: ")
2  numA = int(valor)
3  valor = input("Digite um numero: ")
4  numB = int(valor)
5  valor = input("Digite um numero: ")
6  numC = int(valor)
7  valor = input("Digite um numero: ")
8  numD = int(valor)
9  valor = input("Digite um numero: ")
10 numE = int(valor)
11
12 soma = numA + numB + numC + numD + numE
13
14 print(soma)
```


Analizando o Algoritmo

```
valor = input("Digite um numero: ")
numA = int(valor)
.
.
.
.
valor = input("Digite um numero: ")
numE = int(valor)

soma = numA + numB + numC + numD + numE

print(soma)
```

- ▶ Vamos analisar a primeira linha do programa
 - ▶ `input` coleta a informação através do teclado
 - ▶ essa informação é do tipo String
 - ▶ o operador `=` atribui a informação a variável `valor` do tipo String
- ▶ Na segunda linha, convertemos o conteúdo da variável `valor` para um número inteiro
- ▶ Na penúltima linha, somamos todos os valores inteiros e atribuímos na variável `soma`
- ▶ E na última linha, imprimimos o resultado na tela

Mais um pouco do Problema 2.1

- ▶ e se fossem mais números? teríamos que armazenar mais números e portanto criar mais variáveis

Mais um pouco do Problema 2.1

- ▶ e se fossem mais números? teríamos que armazenar mais números e portanto criar mais variáveis
- ▶ seria possível um algoritmo que usa menos variáveis não independente da quantidade de números?

Mais um pouco do Problema 2.1

- ▶ e se fossem mais números? teríamos que armazenar mais números e portanto criar mais variáveis
- ▶ seria possível um algoritmo que usa menos variáveis não independente da quantidade de números?
- ▶ usando papel e caneta, tente fazer a soma para a seguinte sequência de números: 37, -64, 75, -56 e -43

Mais um pouco do Problema 2.1

- ▶ e se fossem mais números? teríamos que armazenar mais números e portanto criar mais variáveis
- ▶ seria possível um algoritmo que usa menos variáveis não independente da quantidade de números?
- ▶ usando papel e caneta, tente fazer a soma para a seguinte sequência de números: 37, -64, 75, -56 e -43
- ▶ você conseguiu somar todos de uma vez?

Mais um pouco do Problema 2.1

- ▶ e se fossem mais números? teríamos que armazenar mais números e portanto criar mais variáveis
- ▶ seria possível um algoritmo que usa menos variáveis não independente da quantidade de números?
- ▶ usando papel e caneta, tente fazer a soma para a seguinte sequência de números: 37, -64, 75, -56 e -43
- ▶ você conseguiu somar todos de uma vez?
- ▶ pense em um caixa de supermercado, como é feita a soma total da compra?



Mais um pouco do Problema 2.1



- ▶ note que, se somarmos os números conforme eles vão sendo fornecidos, podemos reaproveitar a mesma variável várias vezes
- ▶ assim, nessa solução vamos precisar apenas de duas variáveis: **soma** e **num**

Solução do Problema 2.1 - Versão 2

```
1 soma = 0
2 valor = input("Digite um numero: ")
3 num = int(valor)
4 soma = soma + num
5
6 valor = input("Digite um numero: ")
7 num = int(valor)
8 soma = soma + num
9
10 ...
11
12 valor = input("Digite um numero: ")
13 num = int(valor)
14 soma = soma + num
15
16 valor = input("Digite um numero: ")
17 num = int(valor)
18 soma = soma + num
19 print(soma)
```

Figura: Segunda versão da solução em Python

Analizando o algoritmo em Python

- ▶ além da questão das variáveis o algoritmo fornece outros elementos que podemos analisar
- ▶ na linha 2, temos a instrução `input("Digite ...")` que lê uma informação através do teclado armazenando ela em `valor`
- ▶ essa instrução permite realizar a entrada do algoritmo/programa
- ▶ note que, o comando `input` devolve uma String (texto) digitado pelo usuário
- ▶ na linha 4, a instrução `soma = soma + num` é a responsável por acumular os valores
- ▶ essa instrução é muito utilizada nos algoritmos e deve ser interpretada da direita para a esquerda, ou seja,
- ▶ primeiro faço a adição do valor da variável `soma` com a variável `num` e depois **atualizo** o resultado na variável `soma`

Entrada e saída

- ▶ também conhecido como *input* e *output*
- ▶ parte do algoritmo/programa responsável pela comunicação com o usuário
- ▶ nos algoritmos que estudaremos usaremos como entrada o teclado e a saída o monitor

tipo	Python
output	<code>print(...)</code>
input	<code>variavel = input("texto")</code>

Tabela: Resumo dos comandos de entrada e saída

- ▶ a instrução `input` sempre retorna um texto (String), mesmo quando a pessoa digita um número.
- ▶ você precisa converter esse texto para número quando for necessário

Conversores

- ▶ usaremos funções (instruções) do Python para converter texto em números e números em texto (String)
- ▶ `int(<texto>)`: converte o <texto> em um número inteiro se possível
- ▶ `int(<num>)`: converte o <num> em um número inteiro
- ▶ `float(<texto>)`: converte o <texto> em um número real se possível
- ▶ `float(<num>)`: converte o <num> em um número real
- ▶ `str(<numero>)`: converte o <numero> em um texto (String)

I Exemplo de Problema

PROBLEMA 2.2: Dados a base e a altura de um triângulo, calcule sua área.

Vamos tentar aplicar nosso roteiro para desenvolver um algoritmo para resolver o problema:

- ▶ Está claro o que o problema pede?

Exemplo de Problema

PROBLEMA 2.2: Dados a base e a altura de um triângulo, calcule sua área.

Vamos tentar aplicar nosso roteiro para desenvolver um algoritmo para resolver o problema:

- ▶ Está claro o que o problema pede?
- ▶ Quais são os dados de entrada?

Exemplo de Problema

PROBLEMA 2.2: Dados a base e a altura de um triângulo, calcule sua área.

Vamos tentar aplicar nosso roteiro para desenvolver um algoritmo para resolver o problema:

- ▶ Está claro o que o problema pede?
- ▶ Quais são os dados de entrada?
- ▶ Por exemplo, a entrada poderia ser: 6.7 e 5.5?

Exemplo de Problema

PROBLEMA 2.2: Dados a base e a altura de um triângulo, calcule sua área.

Vamos tentar aplicar nosso roteiro para desenvolver um algoritmo para resolver o problema:

- ▶ Está claro o que o problema pede?
- ▶ Quais são os dados de entrada?
- ▶ Por exemplo, a entrada poderia ser: 6.7 e 5.5?
- ▶ Os números acima são números de que tipo?

Exemplo de Problema

PROBLEMA 2.2: Dados a base e a altura de um triângulo, calcule sua área.

Vamos tentar aplicar nosso roteiro para desenvolver um algoritmo para resolver o problema:

- ▶ Está claro o que o problema pede?
- ▶ Quais são os dados de entrada?
- ▶ Por exemplo, a entrada poderia ser: 6.7 e 5.5?
- ▶ Os números acima são números de que tipo?
- ▶ Como calculamos a área do triângulo?

Exemplo de Problema

PROBLEMA 2.2: Dados a base e a altura de um triângulo, calcule sua área.

Vamos tentar aplicar nosso roteiro para desenvolver um algoritmo para resolver o problema:

- ▶ Está claro o que o problema pede?
- ▶ Quais são os dados de entrada?
- ▶ Por exemplo, a entrada poderia ser: 6.7 e 5.5?
- ▶ Os números acima são números de que tipo?
- ▶ Como calculamos a área do triângulo?
- ▶ Qual a resposta do problema?

Exemplo de Problema (cont)

- ▶ descrevendo o algoritmo no papel:
ler 2 números reais: base e altura
obter área do triângulo: $\text{area} = \text{base} * \text{altura} / 2$
imprimir area na tela

Solução do Problema 2.2 - Python

```
1 auxiliar = input("Digite a base: ")
2 base = float(auxiliar)
3
4 auxiliar = input("Digite a altura:")
5 altura = float(auxiliar)
6
7 area = base * altura / 2
8
9 print("A area vale " + str(area))
```

Figura: Solução do problema 2 em Python

Operadores aritméticos

Segue a lista dos operadores aritméticos no Python:

operador	Python
soma	+
subtração	-
multiplicação	*
divisão real	/
potência	**
resto da divisão	%
divisão inteira	//

Tabela: operadores aritméticos

I Operadores em String

No código anterior, usamos a seguinte instrução:

```
1 print("A area vale " + str(area))
```

- ▶ operador +, quando os argumentos são Strings, faz a concatenação delas
- ▶ também temos o operador *, cujos argumentos são uma String e um número natural n
- ▶ esse operador "n-plica" a String, execute o código abaixo:

```
1 nome = " FIAP "  
2 print(nome * 4)
```

Mais um pouco sobre o print

- ▶ podemos passar mais de uma informação para o comando print
- ▶ basta separarmos através de vírgulas as informações
- ▶ veja o código abaixo

```
1 idade = 34
2 nome = "Eduardo"
3 print("Meu nome e idade", nome, idade)
```

- ▶ teste o código no interpretador de comandos
- ▶ observe que o python já adiciona 1 espaço ao final de cada valor impresso

Declarando variáveis

Já mencionamos que as variáveis podem armazenar vários **tipos de dado**: números inteiros, números reais, palavras (sequência de caracteres), valores booleanos (True ou False)

Na linguagem Python, podemos declarar as variáveis da seguinte forma:

```
1  #número inteiro
2  num = 54
3
4  #número real
5  porcentagem = 0.25
6
7  #texto (String)
8  nome = "Computational Thinking"
9
10 #Bool
11 mudou = False
12
13 #atribuição múltipla
14 x = y = z = 1
```

I Declarando variáveis

Sempre que você declarar uma variável em Python devemos inicializá-las, pois só assim, o interpretador conseguirá inferir o tipo da variável que você está criando.

Podemos criar variáveis através do valor retornado por algumas instruções:

```
1  endereco = input("Onde você mora?")
2
3  idade = int("18")
4
5  idade_texto = str(idade)
```


Variáveis - dicas

Variáveis

Use nomes relacionados ao problema que você está resolvendo. Não economize na quantidade de letras.

- ▶ a linguagem de programação é lida pelo computador e por seres humanos, escreva seu programa de maneira legível
- ▶ caso você precise saber qual o tipo da variável, use a instrução `type(<var>)`, onde `<var>` é uma variável do seu programa

Exercícios

Sua tarefa é fazer os exercícios propostos!

E lembre-se:

Importante!

SE EU NÃO SEI RESOLVER UM PROBLEMA USANDO LÁPIS E PAPEL É MUITO IMPROVÁVEL QUE EU CONSIGA DESENVOLVER UM PROGRAMA DE COMPUTADOR PARA RESOLVÊ-LO

Referência Bibliográfica

- ▶ Puga e Rissetti - Lógica de Programação e Estrutura de Dados
- ▶ Ascêncio e Campos - Fundamentos da Programação de Computadores
- ▶ Forbelone e Eberspacher - Lógica de programação: a construção de algoritmos e estruturas de dados
- ▶ Documentação do Python - <https://docs.python.org/3.8/>
- ▶ Python Programming For Beginners: Learn The Basics Of Python Programming (Python Crash Course, Programming for Dummies) (English Edition). Kindle
- ▶ Python: 3 Manuscripts in 1 book: - Python Programming For Beginners - Python Programming For Intermediates - Python Programming for Advanced (English Edition). Kindle

I Copyleft

Copyleft © 2020 Prof. Eduardo Gondo Todos direitos liberados.
Reprodução ou divulgação total ou parcial deste documento é liberada.