# Educação Profissional Paulista

Técnico em

Desenvolvimento

de Sistemas



## Estruturas de decisão simples

Atividades práticas – Criação de programas

Aula 3

Código da aula: [SIS]ANO1C1B1S7A3



### Exposição



#### Objetivos da aula

- Compreender o conceito de estruturas de decisão em programação;
- Conhecer a sintaxe da linguagem de programação Python.



### Competências da unidade (técnicas e socioemocionais)

- Migrar sistemas, implementando rotinas e estruturas de dados mais eficazes;
- Trabalhar na resolução de problemas computacionais por meio de situações práticas simuladas a partir do mundo empresarial.



#### Recursos didáticos

- Recursos audiovisuais para exibição de vídeos e imagens;
- Caderno, canetas e lápis;
- Acesso ao laboratório de informática e/ou internet.



#### Duração da aula

50 minutos.

### Exposição

### Desenvolvimento da aula



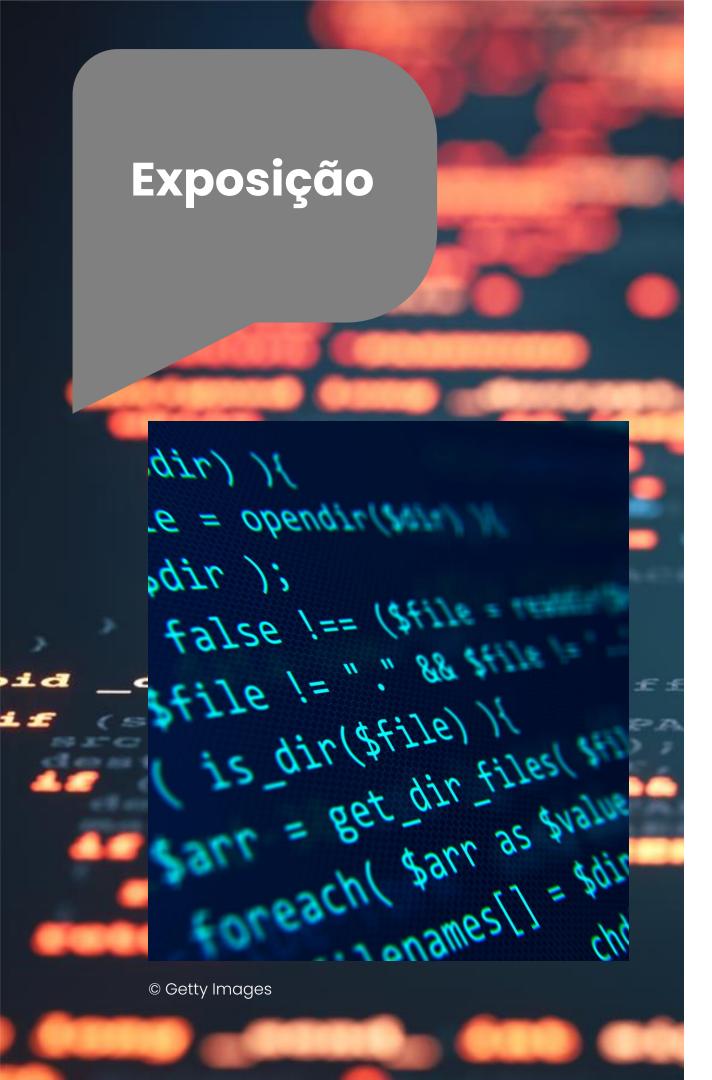
Prática de exercícios com situações cotidianas;



Aplicação dos conceitos de lógica utilizando Python;



Exercício prático aplicando os conceitos aprendidos.



### Estruturas de decisão

Vocês já sabem que a programação nos permite tomar decisões com base em condições específicas, e que as estruturas de decisão são fundamentais para isso.

Nesta aula, vamos explorar as estruturas de decisão **if** e **else** e ver como podemos utilizá-las para criar lógica em nossos programas.

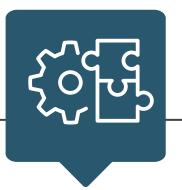


## Vamos fazer uma atividade

Escreva a solução da atividade usando o roteiro de aula.



### Atividade no laboratório de informática



#### **Materiais necessários**

- Recursos audiovisuais para exibição de vídeos e imagens;
- Caderno, canetas coloridas e lapis;
- Acesso ao laboratório de informática e/ou internet.



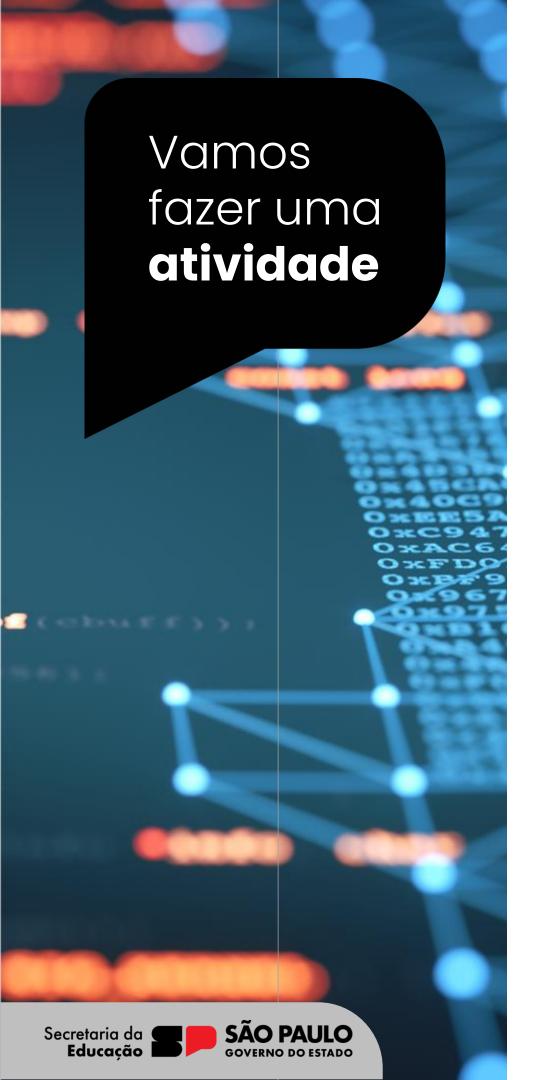
#### Passo a passo

- 1. Abertura do programa de desenvolvimento em Python;
- 2. Introdução sobre o enunciado dos exercícios e contextualização do que é solicitado;
- 3. Resolução e testes dos códigos produzidos.



PDF Faça o download da explicação da atividade.





## Resolução:

quantidade\_desejada = int(input("Digite a quantidade desejada: "))

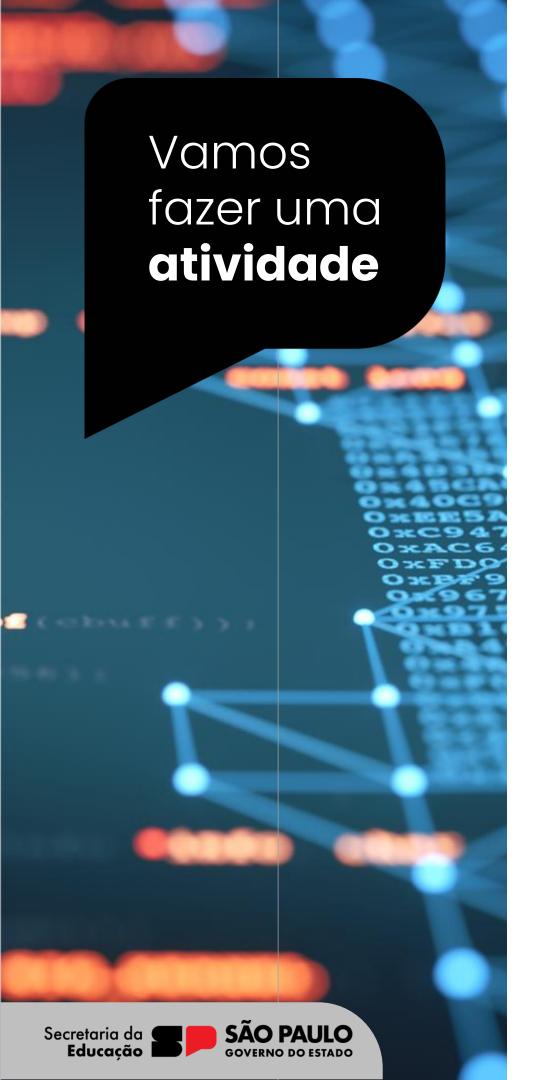
if quantidade\_desejada >= 10:

print("Produte disponível em estague Aproveita!")

print("Produto disponível em estoque. Aproveite!") *else*:

print("Produto indisponível no momento. Volte mais tarde!")

Essa estrutura condicional permite que o programa informe ao usuário se o produto está disponível em estoque, com base na quantidade desejada.



## Resolução:

```
nota_final = float(input("Digite a nota final: "))
if nota_final >= 7:
    print("Parabéns! Você foi aprovado.")
else:
    print("Infelizmente, você não foi aprovado. Estude mais e tente novamente!")
```

Essa estrutura condicional permite que o programa determine se o aluno foi aprovado com base em sua nota final.



## Hoje desenvolvemos:

Compreensão do papel das estruturas condicionais **if-else** na tomada de decisões dentro do fluxo de programas;

2 Aprendizado por meio de exemplos práticos de programação utilizando estruturas de decisão em Python;

3 Prática de estudo de caso para fixação do conteúdo proposto.





### Referências da aula

Identidade visual: Imagens © Getty Images

BARBOSA, E. Phython Essencial: Muito além da lógica de programação. *Medium*, 9 out. 2021. Disponível em: <a href="https://medium.com/@ebsouza/python-essencial-muito-al%C3%A9m-da-l%C3%B3gica-de-programa%C3%A7%C3%A3o-c832c96d5ea7">https://medium.com/@ebsouza/python-essencial-muito-al%C3%B3gica-de-programa%C3%A7%C3%A3o-c832c96d5ea7</a> Acesso em: 22 jan. 2024.

CURSO EM VÍDEO. *Curso Phyton #10* - Condições (Parte 1). Disponível em: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=K10u3XIf1-Q">https://www.youtube.com/watch?v=K10u3XIf1-Q</a> Acesso em: 22 jan. 2024.

BÓSON TREINAMENTOS. [Novo] Estrutura de decisão condicional simples - SE - Lógica de Programação. Disponível em: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Ilt3bc4MBKQ">https://www.youtube.com/watch?v=Ilt3bc4MBKQ</a> Acesso em: 22 jan. 2024.

# Educação Profissional Paulista

Técnico em

Desenvolvimento

de Sistemas

