



Hora da decisão

Módulo 0 - Aula 3



Fonte: Blog UCEFF EDU



Todos os direitos reservados
© Resilia Educação

RESILIA |  **Senac**

Todo mundo é capaz
de desenvolver seu raciocínio lógico

Lógica de programação

```
<div className= container>  
  <Title name="our" title= "product"  
  <div className="row">  
    <ProductConsumer>  
      {(value) => {  
        console.log(value)  
      }}  
    </ProductConsumer>  
  </div>  
</div>  
</div>  
</React.Fragment>
```

“Lógica de programação é a organização coerente das instruções do programa para que seu computador consiga executá-lo.”

Algoritmos

são os fluxos computacionais criados para resolver um problema

Descrição narrativa

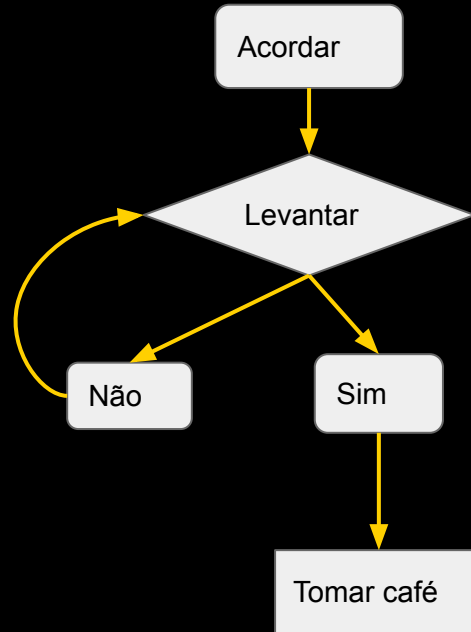
→ **Consiste em apenas escrever, de forma textual, o que precisa ser feito**

Ex:

- Cozinhar
- Andar até a cozinha;
- Abrir torneira;
- Lavar as mãos;
- Fechar torneira;
- Abrir a geladeira, etc

Fluxograma

→ Consiste em representar uma sequência de acontecimentos por meio de símbolos gráficos.



Pseudo código ou Portugol

- forma genérica de escrever um algoritmo, utilizando uma linguagem natural para cada passo

INICIO

VARIÁVEIS

primeiroNumero, segundoNumero, soma

primeiroNumero <- ESCREVA "Digite um número"

segundoNumero <- ESCREVA "Digite outro número"

soma <- primeiroNumero + segundoNumero

IMPRIMA soma

FIM

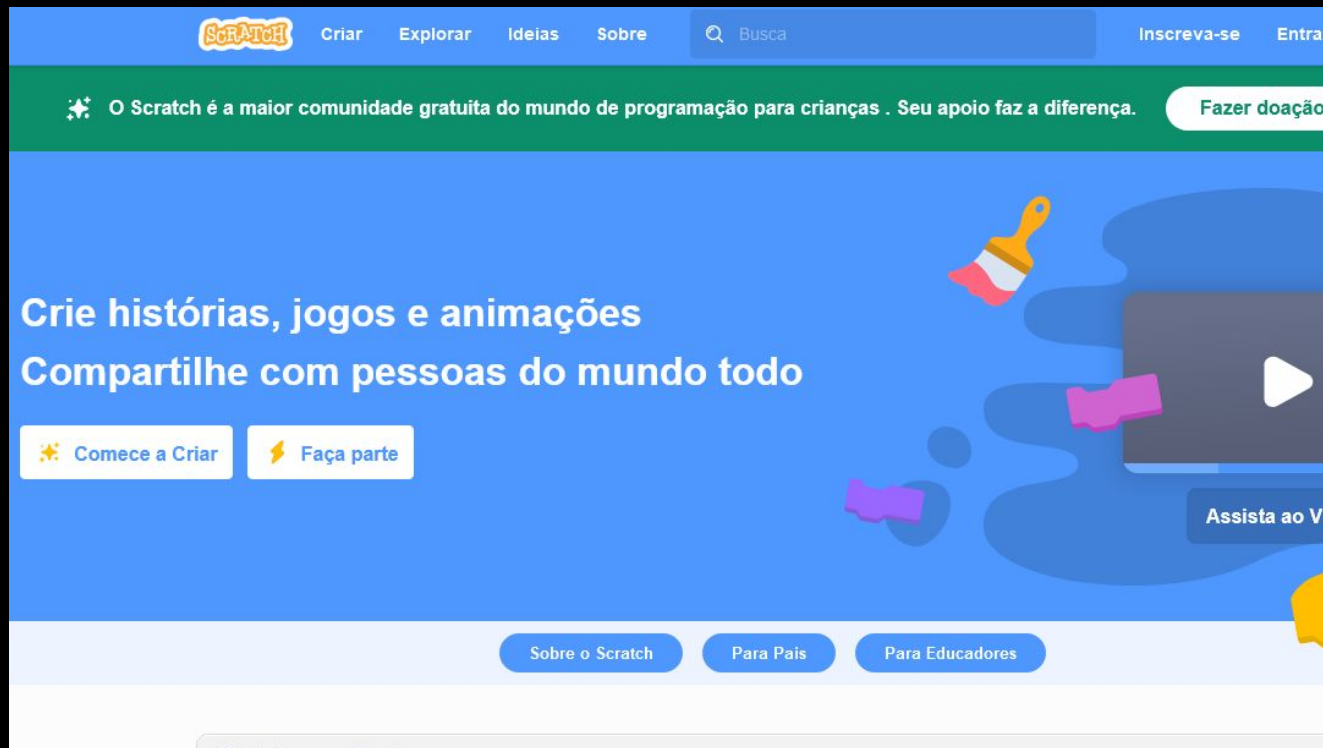
O algoritmo que você vive

- O que vocês fizeram na 1ª uma hora do dia? Tentem lembrar principalmente dos pontos de tomada de decisão.
- A todo momento estamos tomando decisões como falamos nas aulas e que isso também está contextualizado com a arte de programar!

Primeiros passos do gatinho



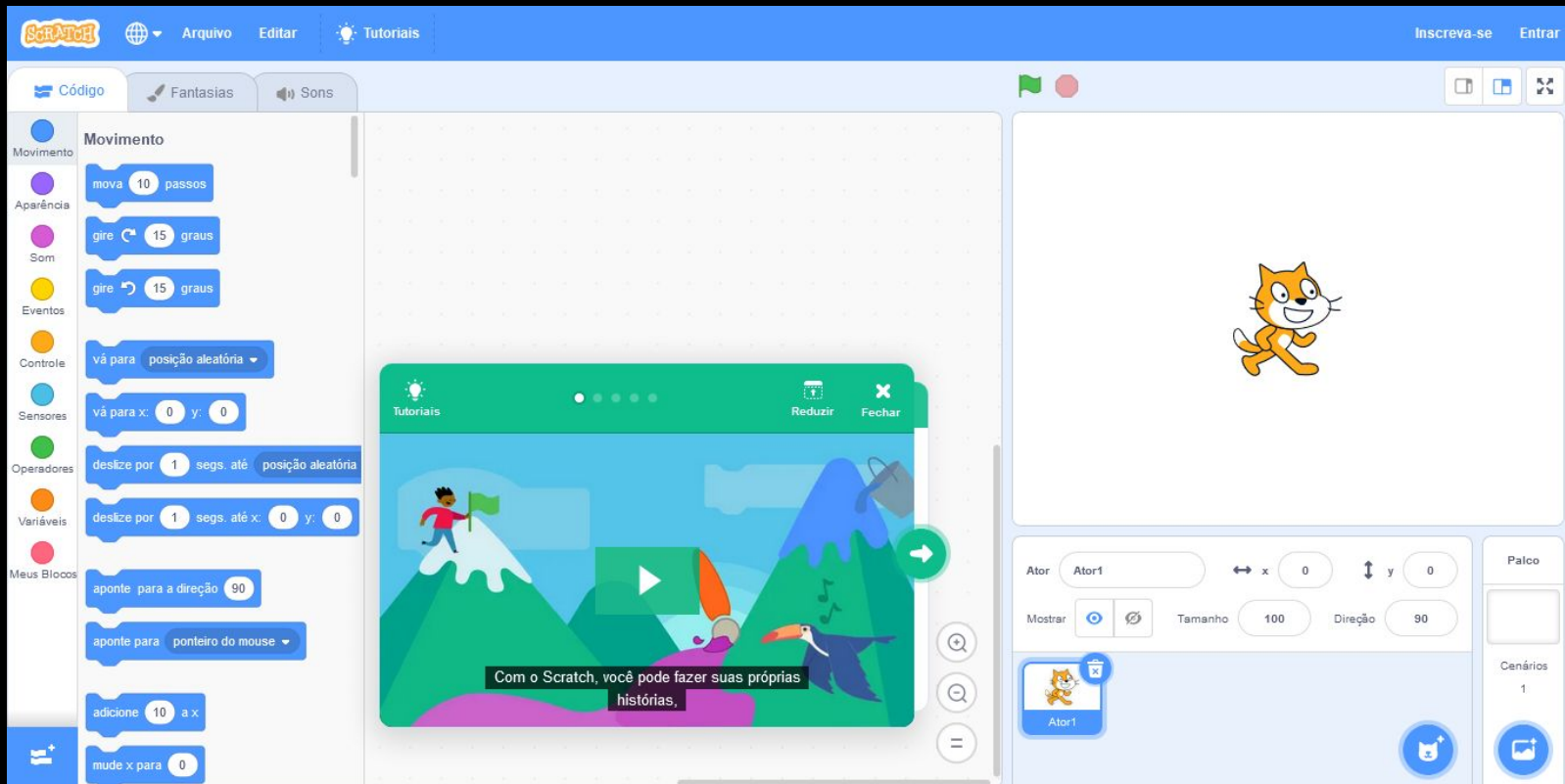
Scratch - Acessando



Scratch - Ajustando o idioma



Scratch - Interface



Estruturas sequenciais

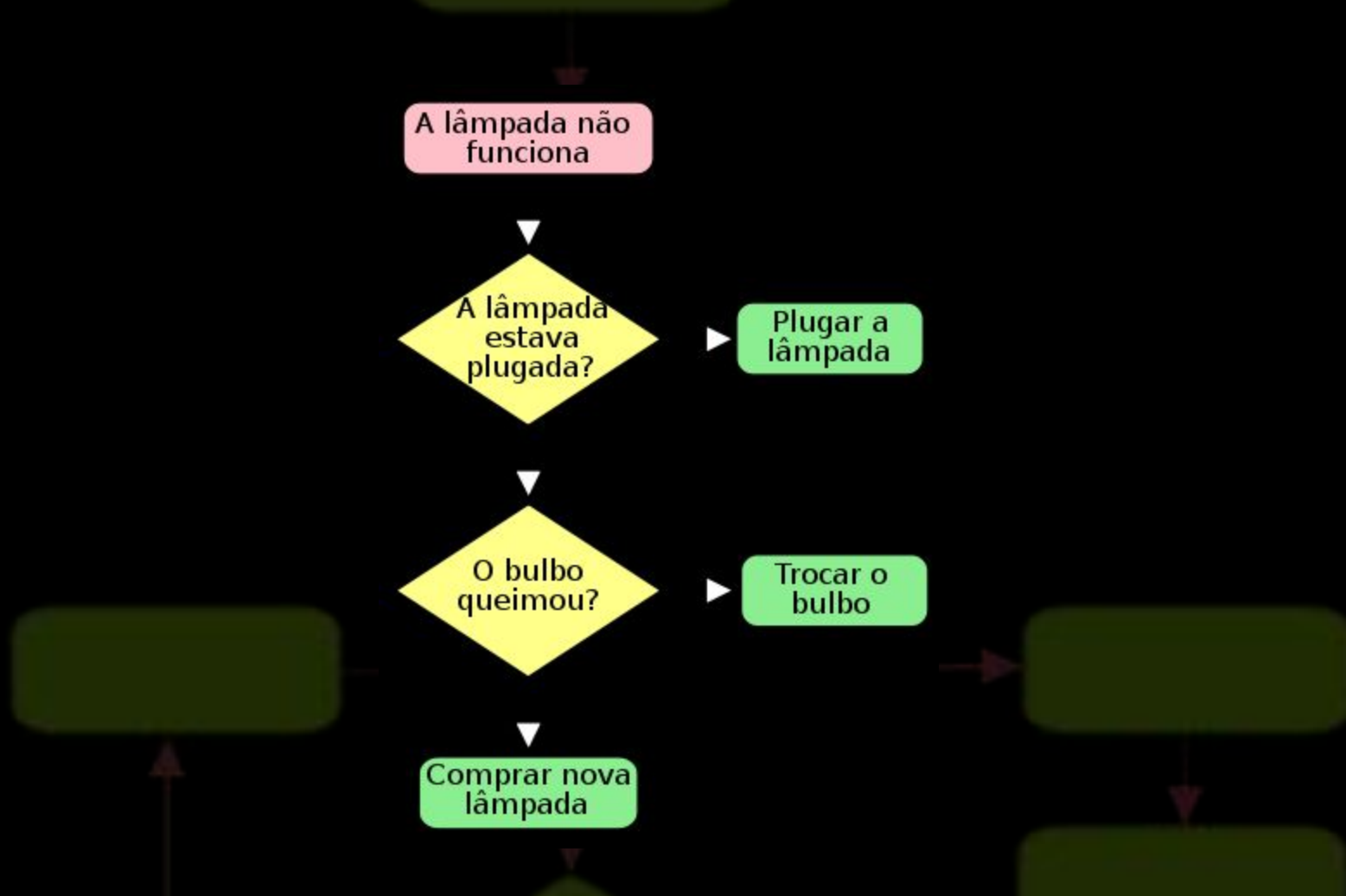


Estruturas de decisão

```
<div className= container >  
  <Title name="our" title= "product  
  <div className="row">  
    <ProductConsumer>  
      {(value) => {  
        console.log(value)  
      }}  
    </ProductConsumer>  
  </div>  
</div>  
</div>  
</React.Fragment>
```



Fluxograma



Condicionais no Scratch

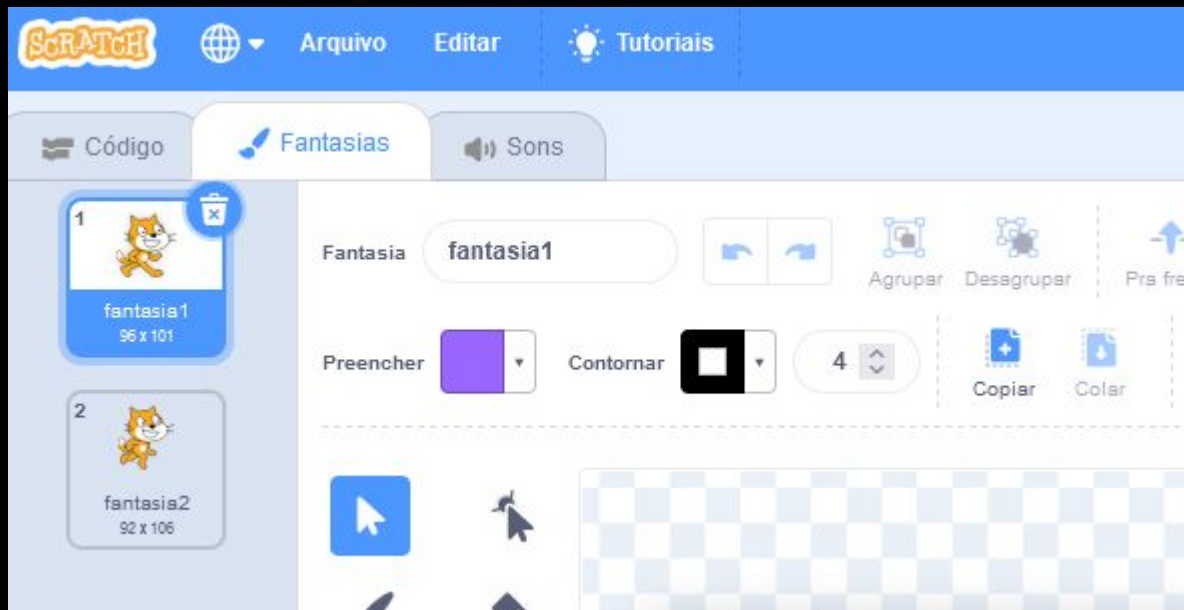


Atividade: Hora da decisão!

→ **Vocês vão utilizar tudo que vimos até aqui para movimentar o gato ao clicar com o mouse:**

1. A cada clique o gato deve dar 50 passos
2. Quando ele estiver do lado direito da tela deve falar: "Estou do lado direito!"
3. Quando ele estiver do lado esquerdo deve falar: "Estou do lado esquerdo!"
4. Colocar o se/senão para trabalhar e resolver nosso problema!

Scratch - Outras abas



Momento de Aprendizagem em Pares:

Scratch - Estrutura de decisão

Estamos movimentando nosso personagem pela tela, mas temos duas coisas para ajustar:

1. Não quero deixar ele sair fora da tela, quando isso for acontecer ele deve virar para voltar (então vai ficar bloqueado de fugir da visualização).
2. Quando isso for acontecer vamos tocar um som também para avisar o usuário que ele não deve sair da tela com o personagem.

Vocês conseguem usar as estruturas de decisão para ajustarmos isso?