



Fundamentos de Programação

2018-2019

João Manuel Rodrigues
António J. R. Neves

Departamento de Electrónica, Telecomunicações e Informática
Universidade de Aveiro



Resumo

-
- O que é um computador?
- O que é um programa?

Computador...

- Periféricos de entrada e saída (I/O)
 - Monitor/Ecrã/LCD, Rato/Trackpad/Touchpad, Teclado
- Unidades de processamento
 - CPU, GPU
- Unidades de armazenamento
 - Volátil: RAM
 - Persistente: Disco/SSD, CDROM
- Unidades de comunicação
 - Placas wireless, ethernet, blueto
- Motherboard
 - Interliga todos os componentes.



- CPU: Central Processing Unit
 - Geralmente tem vários núcleos de processamento (1, 2, 4, ...)
 - Vários níveis de memória interna (cache) L1, L2, L3
- Essencialmente: transferem e operam sobre dados:
 - Guardam e recuperam dados da memória
 - Somam, subtraem, multiplicam, dividem
 - Comparam valores
- Executam instruções sequencialmente.
- Mas podem saltar para instruções atrás ou à frente.
- Também podem executar condicionalmente:
 - Se $x < 0$, faz isto, senão faz aquilo



Organização de memória

- A unidade mínima de memória é **binária**, só distingue dois estados:
 - Carregado ou descarregado, on/off, **1** ou **0**.
- Chama-se um ***bit*** (de *binary digit*).
- Todos os dados (números, texto, imagens, etc.) são codificados e armazenados em grupos de *bits*.
- Um conjunto de 8 bits chama-se um ***byte***.
- A memória do computador tem muitos bytes e localiza cada um através de um **endereço** numérico individual.



Organização de memória (2)

- Exemplo:
 - Um número inteiro (ocupando 16 bits, big-endian)
 - Um texto (5 caracteres, 1 byte cada)

Endereço	Byte	Dados
FC000000	0000 0111	2017
FC000001	1110 0001	
FC000002	0100 1000	H
FC000003	0110 0101	e
FC000004	0110 1100	l
FC000005	0110 1100	l
FC000006	0110 1111	o



Organização ficheiros

Windows: Unidade Lógica
Linux: Ponto de montagem

Expõem Sistema de Ficheiros
às aplicações

C:

/mnt/disk

NTFS

EXT4

Sistema de Ficheiros
Regras de acesso a ficheiros
e directórios

Partição0

Partição1

Partição
Divide dispositivo em áreas

Dispositivo de Blocos
(Disco, SSD, Flash)

Blocos
Armazenam bits

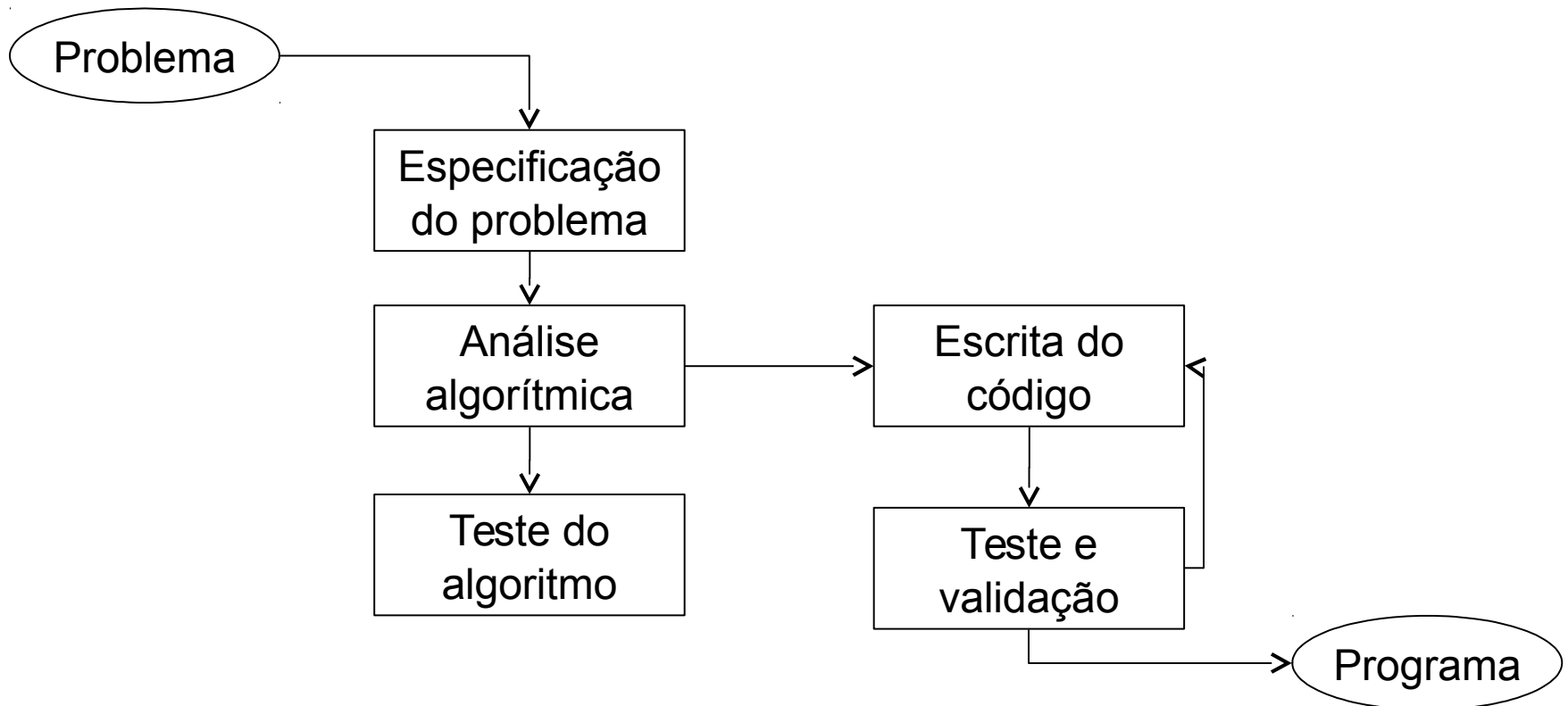
Sistema Operativo

- Programa executado por um processador
 - Com acesso directo ao hardware
- Gere:
 - Hardware
 - Aplicações
 - Sistema de Ficheiros
 - Memória



Fases de desenvolvimento de um programa

- As duas etapas básicas do desenvolvimento de um programa são a **análise do problema** e a **implementação da aplicação**.



Exemplo de ferramentas

Modo de Texto
VIM

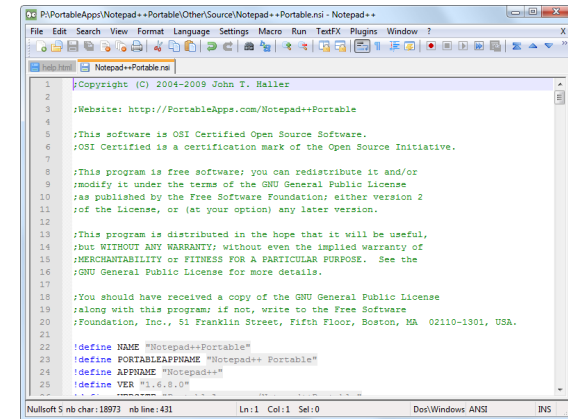
Nano

Gráficos

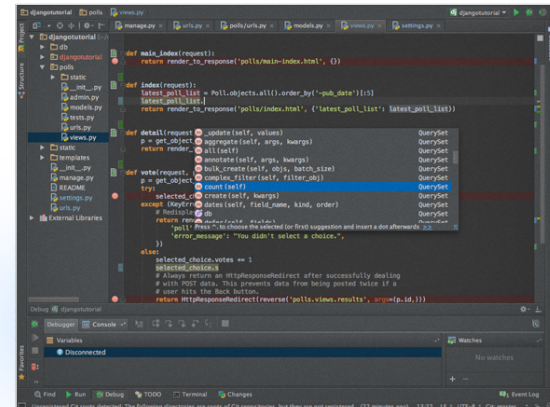
Sublime Text

Notepad++

PyCharm



```
1 >Copyright (C) 2004-2009 John T. Haller
2
3 ;Website: http://PortableApps.com/Notepad++Portable
4
5 ;This software is OSI Certified Open Source Software.
6 ;OSI Certified is a certification mark of the Open Source Initiative.
7
8 ;This program is free software; you can redistribute it and/or
9 ;modify it under the terms of the GNU General Public License
10 ;as published by the Free Software Foundation; either version 2
11 ;of the License, or (at your option) any later version.
12
13 ;This program is distributed in the hope that it will be useful,
14 ;but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of
15 ;MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the
16 ;GNU General Public License for more details.
17
18 ;You should have received a copy of the GNU General Public License
19 ;along with this program; if not, write to the Free Software
20 ;Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301, USA.
21
22 #define NAME "Notepad++Portable"
23 #define PORTABLEAPPNAME "Notepad++ Portable"
24 #define APPNAME "Notepad++"
25 #define VER "1.6.0.0"
```





Exemplo de um programa

```
nome = input('Qual o seu nome?')  
print('hello ' + nome)
```